ISSN 1517-7467 12788/1 00182>
9 771517 746002

QUADRINHOS • Salsicha tenta mudar o visual

GERACAOFOXKIDS.BLOGSPOT.COM.BR

Abril

RECREIO

R$ 5,90
Ano 4 • Nº 182
4/9/2003

A Turma do Bairro

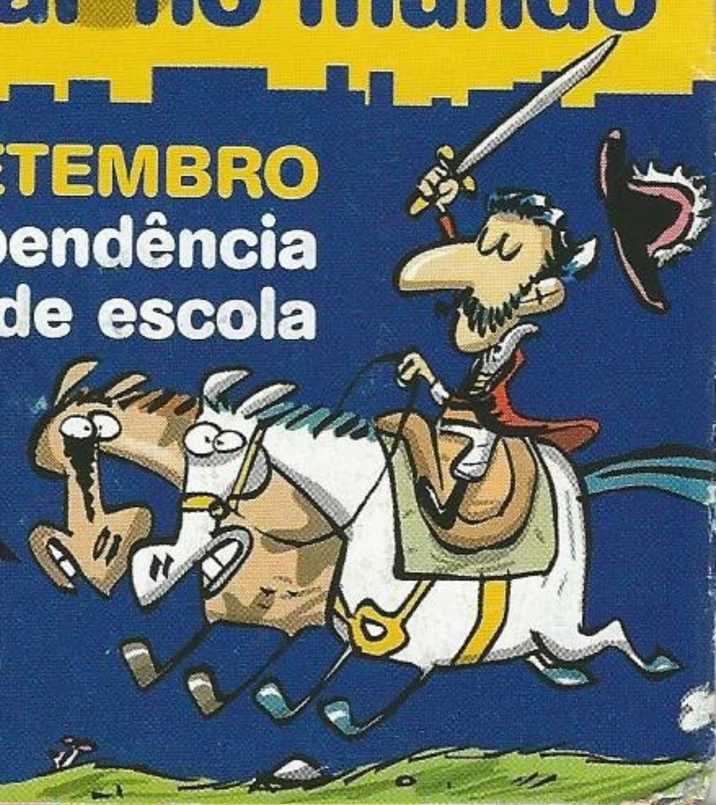
Esta nova galera da TV quer mandar no mundo

GRÁTIS ROCK ANIMAL

Envelope-surpresa com:
- 1 ROCKANIMAL
- 1 minigibi

7 DE SETEMBRO
Saiba mais sobre a Independência e faça seu trabalho de escola

WOLVERINE
Conheça o bicho que inspirou o herói dos quadrinhos



www.RECREIONLINE.com.br

MEUS PRÊMIOS

Está chegando o grande evento do ano...

VOCÊ AINDA NÃO VOTOU NOS SEUS FAVORITOS???
ENTÃO ENTRE NO SITE WWW.MUNDONICK.COM.BR VOTE E PARTICIPE DA PROMOÇÃO "MEUS PRÊMIOS NICK COM A PATRULHA".
VOCÊ CONCORRE À 04 INGRESSOS PARA O EVENTO, COM PARTICIPAÇÃO ESPECIAL EM GRAVAÇÕES COM A PATRULHA NICK DENTRO DO PARQUE.

VOCÊ NÃO VAI FICAR FORA DESSA, VAI ?!?!?!

SÁBADO, DIA 27 DE SETEMBRO
NO PLAYCENTER, SÃO PAULO.

Meus Prêmios Nick. Se Liga!
Voce elica, voce vota, voce manda!

NICK®

AQUI TEM

4 CURIOSIDADES! **Coisas legais de saber**

6 TESTE **Vida no campo**
Você seria um bom fazendeiro?

8 NA TV **Galera do barulho**
A Turma do Bairro estréia na TV.

11 PARA BRINCAR **Chame todo mundo**
Divirta-se com seus colegas.

12 FIQUE LIGADO **A sua turma é especial**
Saiba por que é tão legal ter amigos.

14 ERA UMA VEZ **O sufoco do bicho-papão**
Adivinhe o que aconteceu com ele.

16 ROCK ANIMAL **Aula de desenho**
Faça a Girafa de Sugilita.

17 PASSATEMPO **Labirinto**
Tente libertar a princesa.

18 BICHOS **Ele é diferente**
Conheça o *wolverine*.

20 PASSATEMPO **Cadê?**

24 FAZENDO ARTE **Réptil voador**
Brinque com o pteranodonte.

26 ESCOLA **A Independência do Brasil**
Veja como era nosso país antigamente.

29 **QUADRINHOS**

37 PASSATEMPO **Jogo dos sete erros**

39 PASSATEMPO **Fique de olho**
Ache os objetos da turma.

40 CORREIO **Seu espaço na RECREIO**

42 TIRINHAS! **Para rir**

CAPA: DIVULGAÇÃO (A TURMA DO BAIRRO) / SCOOBY-DOO AND ALL RELATED CHARACTERS AND ELEMENTS ARE TRADEMARKS OF AND © 2003 HANNA-BARBERA.

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

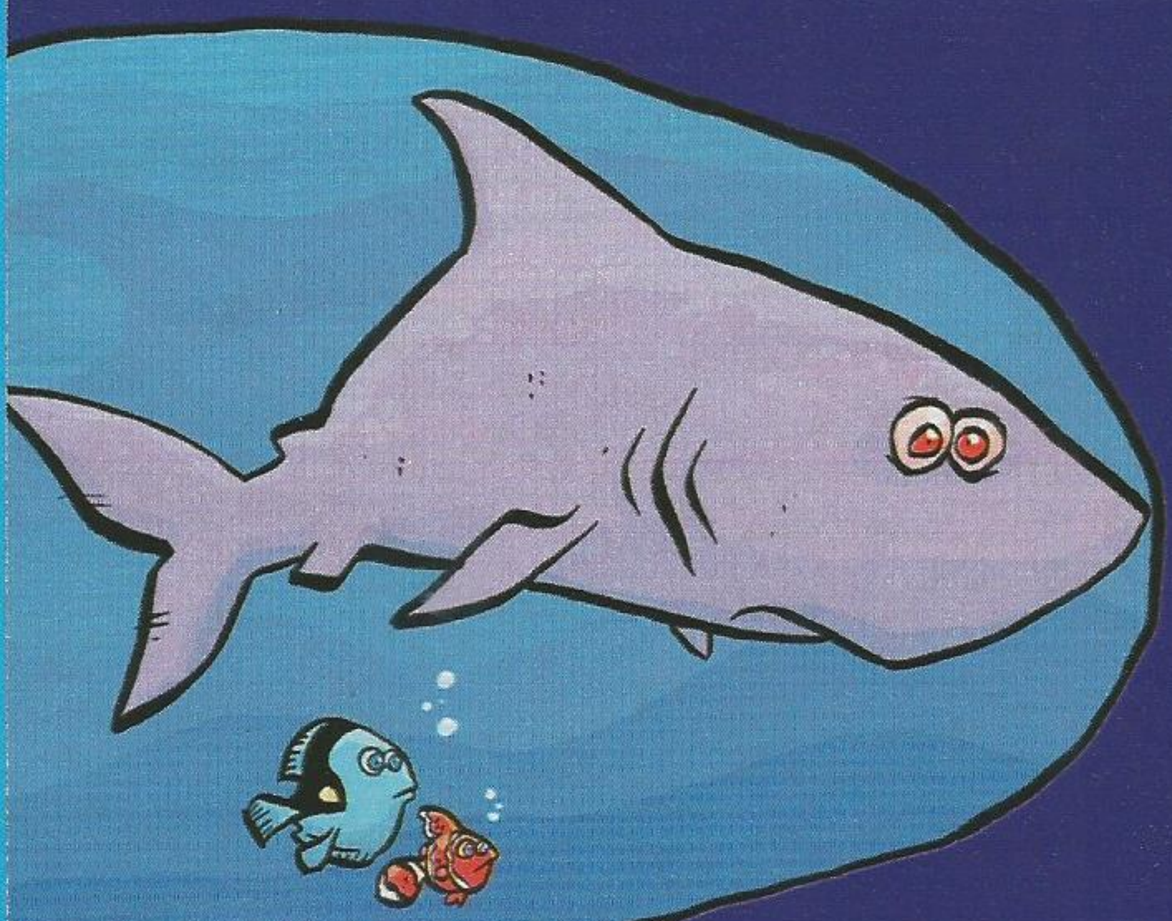
E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

COMO OS TUBARÕES DORMEM?

Tomás O. Masvidal
Por e-mail

Os tubarões não dormem como nós. Quando estão cansados, esses peixes passam a nadar mais lentamente, fazendo o coração bater bem devagar. Assim recuperam as energias. Eles também não fecham os olhos, pois não possuem pálpebras.

ILUSTRAÇÕES:
FÁBIO MOON
& GABRIEL BÁ



O QUE É UM PESADELO?

Gabriela Macchia
Taguatinga – DF

É um sonho ruim. O conteúdo de um sonho pode ser agradável ou assustador, dependendo da situação de quem está sonhando. Por exemplo, se a pessoa estiver ansiosa, com medo ou passando por um período complicado, aumentam as chances de ter um pesadelo.

VOCÊ SABIA QUE...

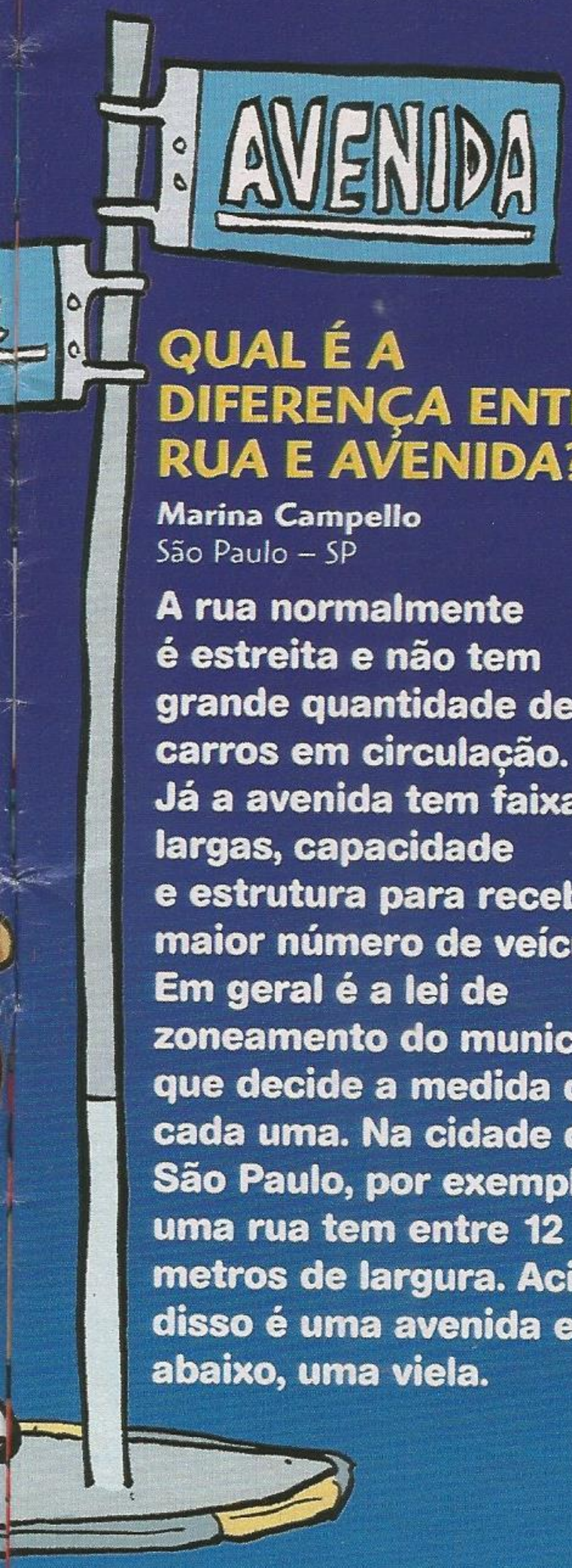
O país que tem mais vizinhos é a China? Ela faz fronteira com 13 países: Mongólia, Rússia, Coréia do Norte, Vietnã, Mianmar, Índia, Butão, Nepal, Afeganistão, Tadjiquistão, Quirguistão, Cazaquistão e Laos. A Rússia fica em segundo lugar com 12 vizinhos e o Brasil, em terceiro com 9.

CONSULTORIA:
PAULO OLIVEIRA (professor da Universidade do Estado da Bahia / UNEB), PATRÍCIA ROMANO DA SILVA (bióloga do Museu de Zoologia da USP) e SANDRA DE OLIVEIRA CAMPOS (pediatra da Unifesp).

A PICADA DE FORMIGA É VENENOSA?

Edvan da Silva Oliveira
Presidente Jânio Quadros – BA

A maioria das espécies possui veneno, usado para se defender. Ele paralisa o inimigo e normalmente é injetado por um ferrão. O veneno de algumas formigas pode causar problemas para pessoas alérgicas.



QUAL É A DIFERENÇA ENTRE RUA E AVENIDA?

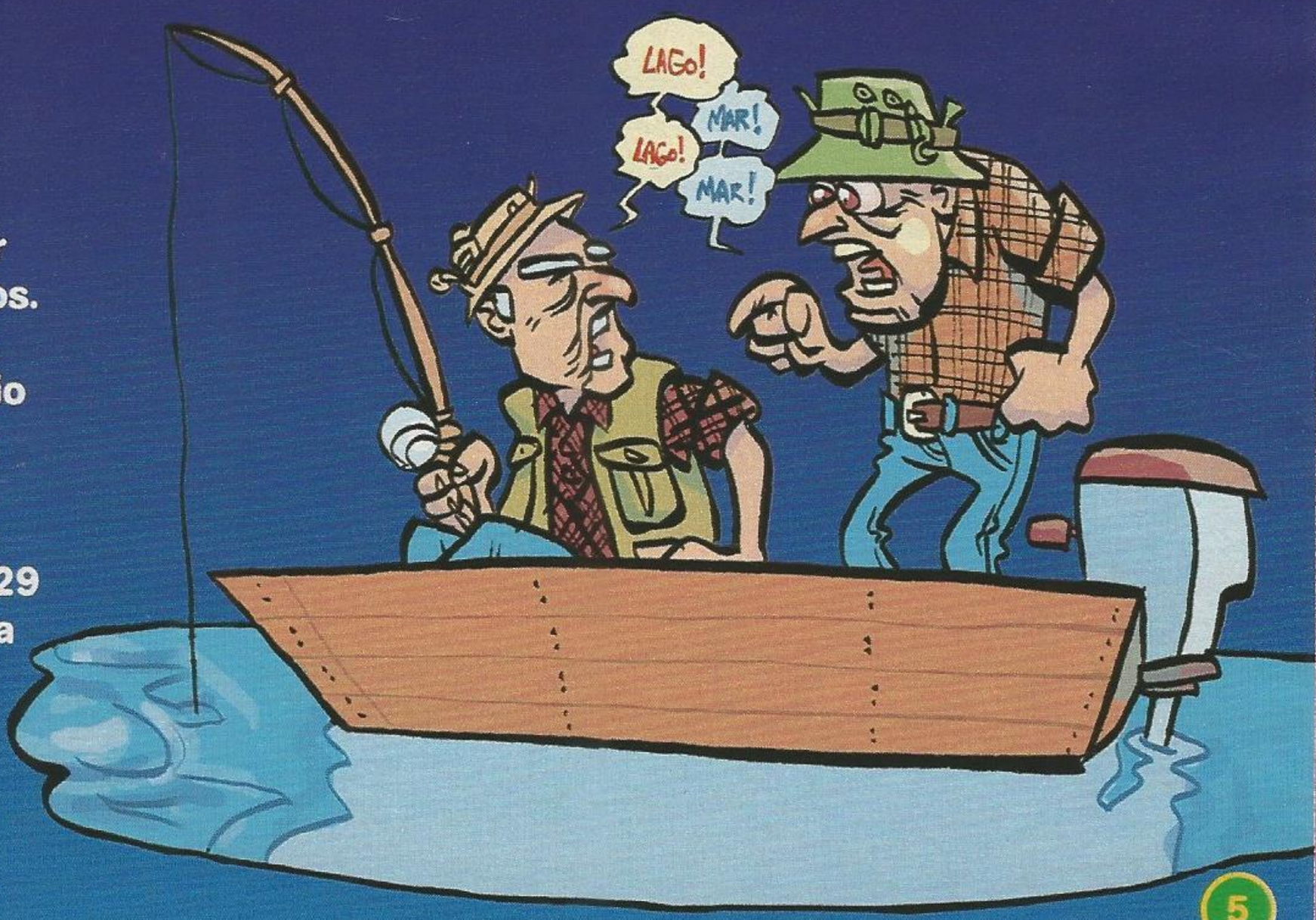
Marina Campello
São Paulo – SP

A rua normalmente é estreita e não tem grande quantidade de carros em circulação. Já a avenida tem faixas largas, capacidade e estrutura para receber maior número de veículos. Em geral é a lei de zoneamento do município que decide a medida de cada uma. Na cidade de São Paulo, por exemplo, uma rua tem entre 12 e 29 metros de largura. Acima disso é uma avenida e, abaixo, uma viela.

QUAL O MAIOR LAGO DO MUNDO?

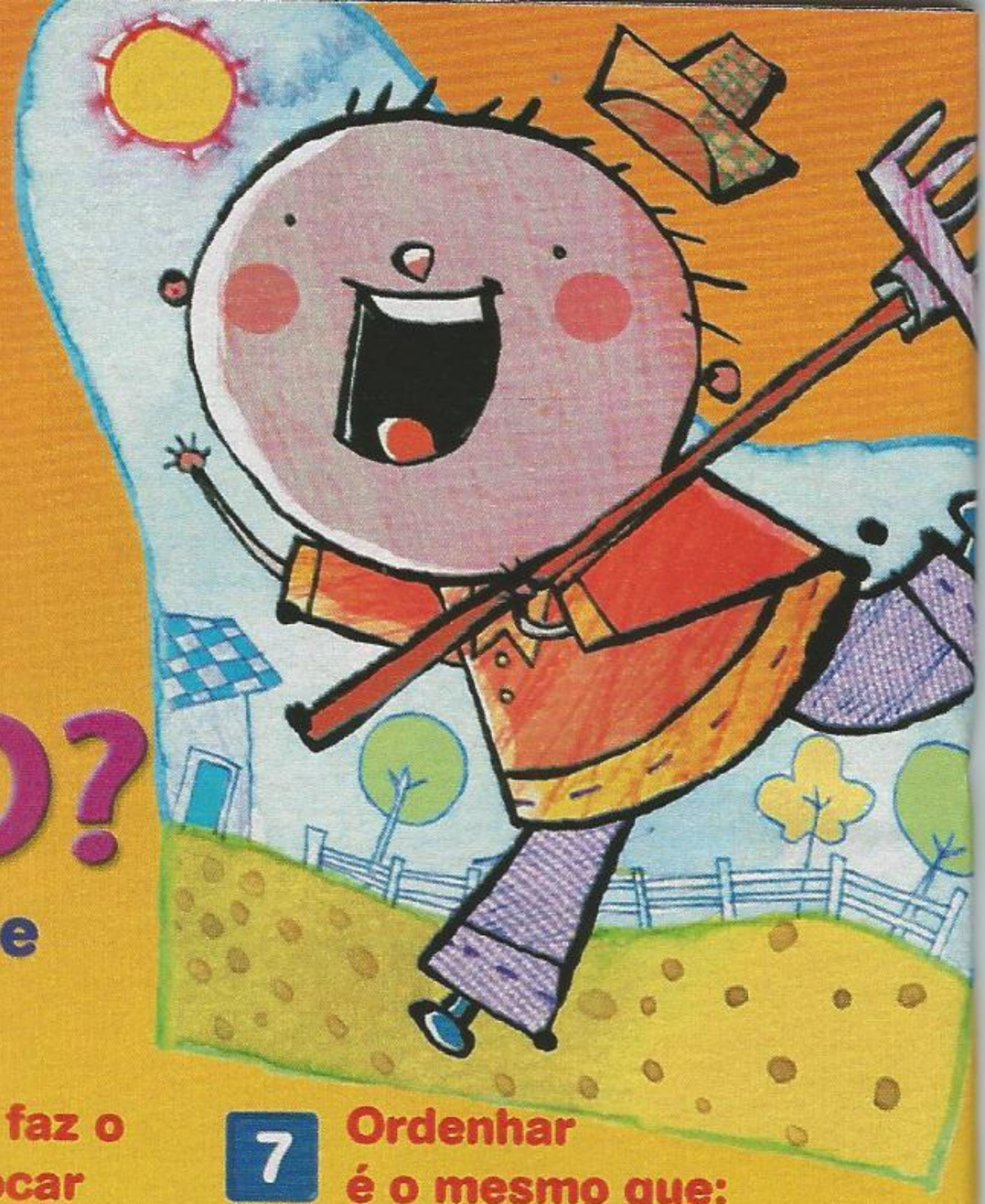
Rafael de Oliveira, 10 anos
Por e-mail

É o mar Cáspio, que tem esse nome, mas é um lago. Ele fica entre a Rússia, o Cazaquistão, o Irã, o Turcomenistão e o Azerbaidjão. O mar Cáspio tem 980 metros de profundidade e uma área de 372 mil quilômetros, o que dá uma vez e meia o tamanho do estado de São Paulo. Esse lago é chamado de mar, pois suas águas são salgadas. É que há milhões de anos ele tinha uma ligação com o mar de Azov, com o mar Negro e com o mar Mediterrâneo.



teste

VOCÊ SERIA UM BOM FAZENDEIRO?



Responda às perguntas e veja o que você sabe sobre a vida no campo.

1 O gado passa a noite no curral e de dia os bichos são soltos no pasto para:

- A Comer capim e fazer exercício.
- B Apostar corrida.
- C Se coçar na cerca.

2 Para alimentar as galinhas na granja você:

- A Moeria o milho e daria a farinha.
- B Debulharia o milho e daria os grãos.
- C Daria pamonha salgada.

3 Quando a pata faz o ninho para colocar os ovos, ela está:

- A Grávida.
- B Choca.
- C Chata.

4 Para afofar a terra antes de plantar você usaria:

- A Um arado.
- B Um carrinho de mão.
- C Uma pá.

5 Qual a diferença entre o cavalo e o burro?

- A O cavalo é mais esperto.
- B O burro tem a cabeça grande, corpo mais curto e orelhas compridas.
- C O cavalo serve para montar e o burro não.

6 Como se chama o local onde ficam os porcos?

- A Chiqueiro.
- B Estábulo.
- C Pasto.

7 Ordenhar é o mesmo que:

- A Pôr ordem no galinheiro.
- B Tirar leite da vaca.
- C Apanhar ovos na granja.

8 As plantas que não podem receber a luz direta do Sol ficam na:

- A Horta.
- B Varanda.
- C Estufa.

9 Para fazer um pomar você plantaria:

- A Couve, repolho e alface.
- B Manga, abacate e laranja.
- C Samambaia, lírio e rosa.

10 As vacas, cabras, galinhas, peruas e outras fêmeas ficam muito bravas quando:

- A Estão com fome.
- B Estão com filhotes.
- C Estão com chilique.

11 **Que animal acorda cedo e já começa uma cantoria?**

- A A vaca.
- B O galo.
- C O peru.

12 **Qual ferramenta se usa para juntar a palha?**

- A Enxada.
- B Machado.
- C Ancinho.

13 **Tosquiar é cortar a lã. Qual bicho você tosquiaria?**

- A O bode.
- B O porco.
- C O carneiro.

14 **O que se usa para tocar o gado?**

- A Um berrante.
- B Um alto-falante.
- C Uma corneta.

15 **Para espantar os pássaros que atacam a horta você:**

- A Faria barulho.
- B Treinaria um gavião.
- C Faria um espantalho.

RESULTADO

De 1 a 5 respostas corretas

Pelo jeito você nunca esteve em uma fazenda e só viu bichos que vivem nesses lugares pela TV. Que tal pensar em viajar para o interior nas próximas férias para conhecer uma fazenda de verdade?

De 6 a 10 respostas corretas

Você pode se tornar um ótimo fazendeiro, só precisa aprender um pouco mais sobre a vida no campo. Pesquise sobre as frutas, as verduras e os animais domésticos. Comece a prestar atenção nos desenhos e nas histórias que se passam em fazendas.

De 11 a 15 respostas corretas

Para conhecer tão bem a vida no campo, provavelmente você já esteve em uma fazenda ou até vive em uma. Continue ligado no assunto. Mesmo que você não se torne um fazendeiro, quando crescer pode ser um veterinário, um agrônomo ou um biólogo.

ROGERIO COELHO

Confira as respostas corretas:

1 A; 2 B; 3 B; 4 A; 5 B; 6 A; 7 B; 8 C; 9 B; 10 B; 11 B; 12 C; 13 C; 14 A; 15 C.

NA tv

UMA GALE

Conheça a nova turma da TV qu

A Turma do Bairro estréia no Cartoon Network no dia 5 de setembro e vai ao ar todas as sextas às 19h, sábados às 10h e domingos às 18h.

É bom os adultos ficarem espertos. Estão chegando por aí cinco amigos que prometem causar muita confusão na vida de todo mundo que se acha gente grande. Eles formam A Turma do Bairro, uma equipe que se reuniu para tentar se libertar das regras dos adultos.

Os astros da nova série de TV querem mudar tudo e deixar a vida mais divertida, garantindo, por exemplo, que todos se alimentem principalmente de doces, que as crianças tenham preferência para usar a piscina dos adultos e que ninguém precise ter aulas de piano (que eles acham uma chatice).

Para viver suas aventuras, a galera da TDB, como é conhecida A Turma do Bairro, esconde suas identidades e usa números em vez de nomes para identificar seus integrantes.

O principal ponto de encontro deles é um quartel-general montado em uma incrível casa na árvore, equipada com engenhocas que qualquer um sonha ter um dia, como computadores com radares de alto alcance para rastrear o que está acontecendo lá fora.

NÚMERO DOIS

Horácio P. Genaro Jr. é quem inventa os veículos mais malucos da turma. Louco por carros e aviões, ele dorme no cockpit de um avião. É tagarela e atrapalhado e se empolga tanto com as missões que às vezes até se esquece de respirar. Faz de tudo para impressionar as garotas.

RA ANIMADA

e está cheia de planos para mudar o mundo.

NÚMERO QUATRO

Maurício Mello é baixo, é forte e pensa que tem poderes muito especiais, mas está enganado. É o primeiro a colocar os planos em prática e em geral atrapalha os outros. Adora sair brigando e na maioria das vezes apanha. Seu sonho é tornar-se um lutador profissional quando crescer.

NÚMERO UM

Nico Uno é o líder, também conhecido como O Maioral. É ele quem cria os planos mais mirabolantes para mudar as normas inventadas pelos adultos. Ele tenta manter a turma atenta às missões, mas às vezes perde a paciência e briga com a toda a galera.

NÚMERO CINCO

Seu nome é Abigail de Oliveira. Ela fala pouco, mas é esperta, sempre tem boas idéias e é uma ótima espiã, pois consegue passar entre os adultos sem ser vista. O problema é que ela não enxerga muito bem e guarda segredo sobre isso porque morre de vergonha de usar óculos na frente dos amigos.

NÚMERO TRÊS

É a mais bem-humorada da equipe e para ela a diversão é o mais importante. Com toda essa animação, ela às vezes irrita Número Um, pois acaba se esquecendo de suas tarefas nas ações arriscadas do grupo. Seu nome verdadeiro é Ukibe Nokome e morre de medo de voar, principalmente nas geringonças da turma.

MISSÕES PERIGOSAS

Liderados pelo Número Um, os integrantes da turma vêem inimigos e perigos por todo lado.

Um deles é Zé Dentão, um dentista meio maluco que tem mania de sair à noite para consertar os dentes das crianças que não os escovam depois das refeições. Outra ameaça é a Vovó, que vive querendo enfiar comida pela goela de quem encontra.

Isso sem falar da Molecada da Rua de Baixo, um grupo de crianças certinhas que adoram fazer tudo o que os adultos querem.

Para vencê-los, esses garotos têm um arsenal tecnológico de fazer inveja. Eles fabricam veículos que não podem ser detectados por radares e utensílios avançados como uma garra gigante para atirar pianos longe.

Mesmo com planos e acessórios geniais, a galera acaba se metendo em encrencas. Às vezes porque ninguém consegue usar os inventos malucos, ou até porque se distraem e simplesmente se esquecem da missão.

PARA BRINCAR

Diversão para TODO MUNDO

Dicas de jogos legais para você conhecer melhor a sua turma.

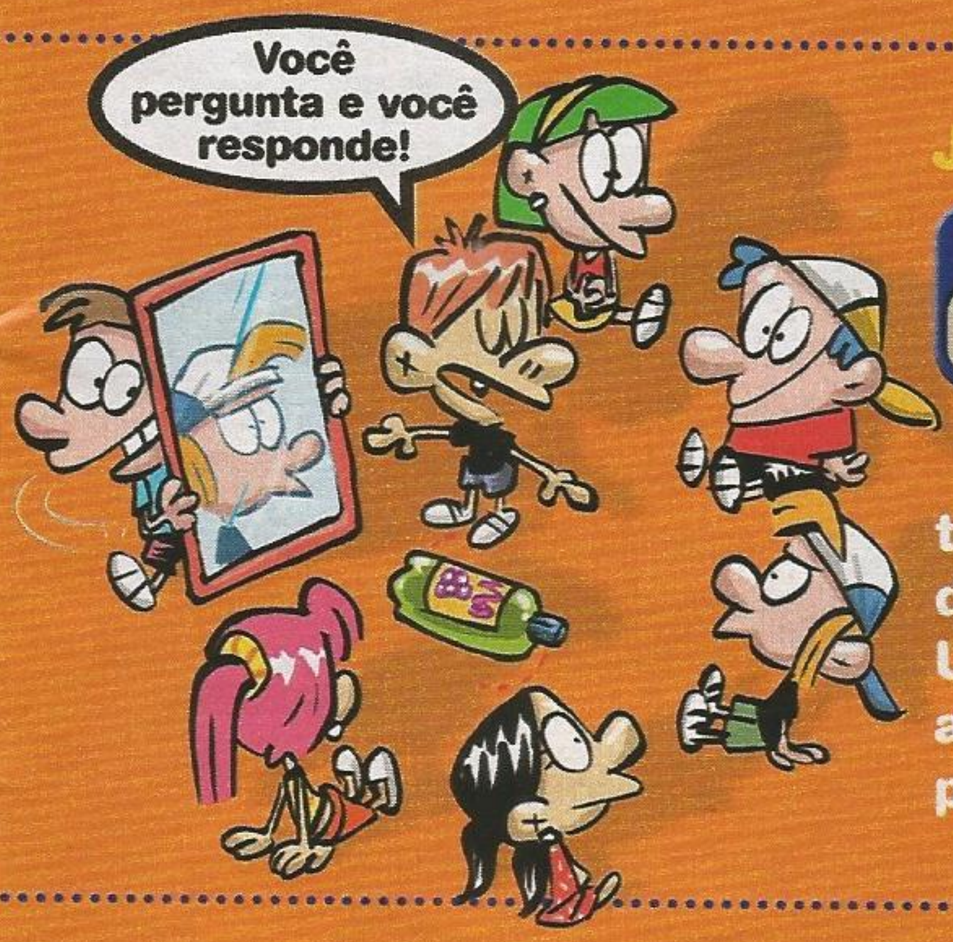
AMIGO MISTERIOSO

Você vai precisar de:

- papel
- caneta

Escrevam o nome de cada um em um papel. Um participante sorteia um dos papéis e vai para o meio do grupo. Um jogador de cada vez faz uma pergunta sobre o amigo sorteado e a pessoa só responde *sim* ou *não*.

Vale perguntar sobre o que a pessoa gosta e sobre a sua personalidade, mas não sobre a aparência física. Quem acertar o nome que está no papel sorteia um colega e recomeça o jogo.



JOGO DA VERDADE

Você vai precisar de:

- 1 garrafa pet vazia

Formem um círculo com todos sentados no chão e deixem a garrafa no meio. Um jogador roda a garrafa, até que ela pare apontando para dois participantes.

Quem estiver na direção do gargalo vai responder a uma pergunta feita pela pessoa apontada pelo fundo da garrafa.

Se o escolhido não quiser responder a alguma pergunta, paga um castigo. Depois é a vez de quem respondeu girar a garrafa de novo.

JEAN GALVÃO

FRASE MALUCA

Você vai precisar de:

- papel
- caneta

Cada jogador escreve seu nome em uma folha e passa o papel para o amigo à direita, que vai escrever dez letras, uma embaixo da outra. Depois cada um escreve uma palavra com a primeira letra e passa a folha ao colega da direita, que escreve outra palavra com a próxima letra e assim por diante.

As folhas passam por todos até chegarem aos donos, que vão ler a frase em voz alta. Por exemplo: com as letras M, C, D, N, M, D, Q, U, S e G pode-se formar: "Maria canta de noite mais desafinada que um sapo gordo."

FIQUE LIGADO

Veja por que é tão legal ter um monte de amigos diferentes.

Aumente a turma

Todo dia você encontra pessoas na escola, no seu prédio, na sua rua e no clube. Algumas já fazem parte do seu grupo e são suas amigas, mas outras você nem conhece direito. Já pensou se elas fossem da sua turma?

Pode ser bem legal se aproximar de gente nova, com outras idéias e outros jeitos de ver o mundo. Você vai descobrir que, apesar das diferenças, todos podem aprender e se divertir muito juntos.

Para conhecer melhor a sua turma e as pessoas com quem você convive, experimente observá-las com atenção. Veja se descobre quem combina mais com alguns tipos de personalidade que aparecem a seguir.

Confira também qual mais se parece com você. E fique ligado, porque pode ser que tenha um tímido, um distraído ou um piadista louco para entrar para seu grupo de amigos.

Compenetrado

Ele leva tudo muito a sério, desde os estudos até as brincadeiras que a turma faz. Gosta, por exemplo, de deixar bem explicadas as regras dos jogos, para evitar confusão. Mas é claro que também sabe se divertir.

Tímido

Antes de entrar para o grupo, ele parece muito calado. Depois de conhecer todo mundo, se abre mais e se mostra um bom companheiro. Mas às vezes ainda fica vermelho de vergonha.

Tagarela

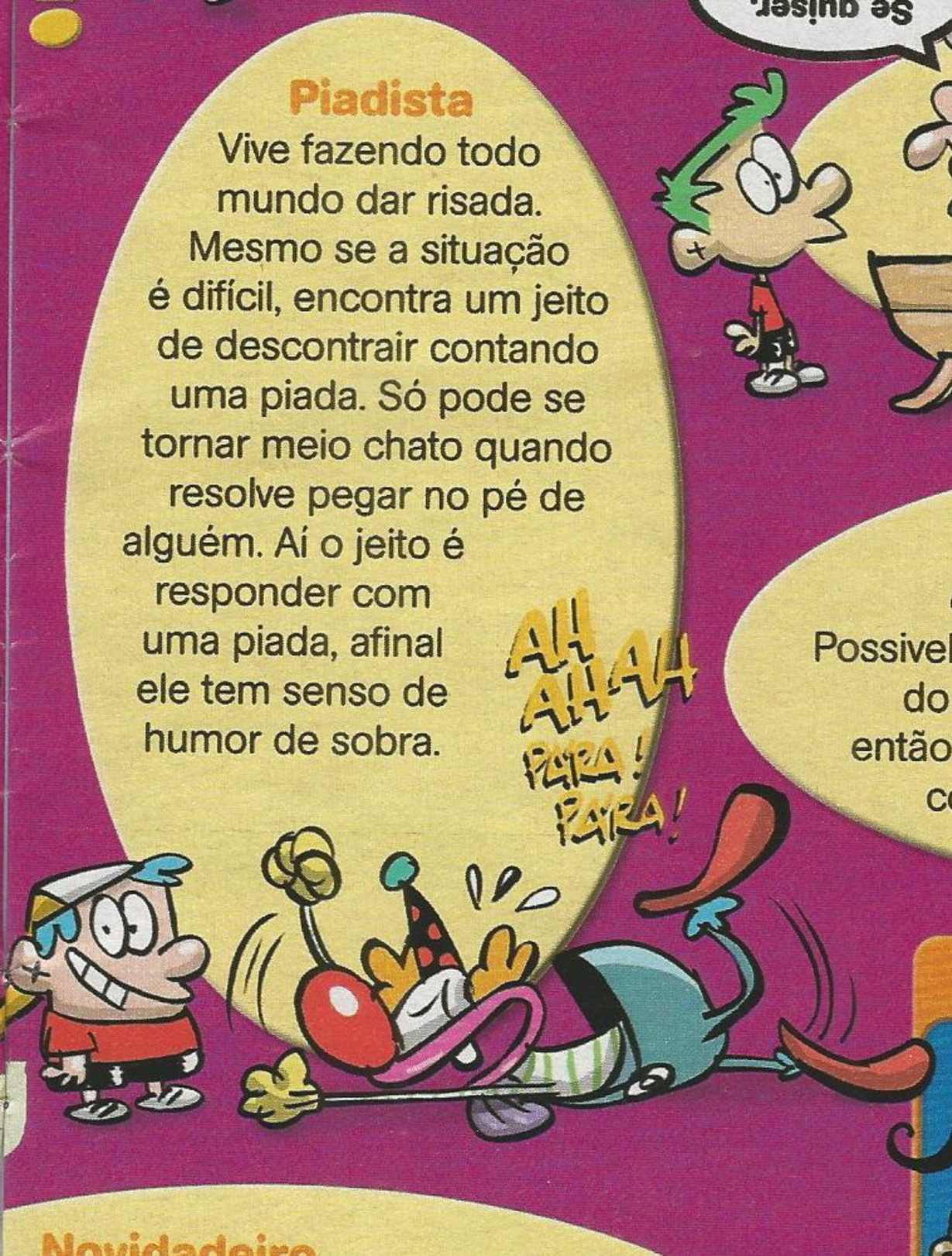
Se deixar, só ele quer falar. Adora dar opinião, contar histórias, piadas, novidades e sempre tem mil idéias. Às vezes até interrompe outro colega para fazer um comentário.

Artista

Criativo, ele se anima com as peças de teatro da escola, vive tendo idéias, adora as aulas de artes e quer montar uma banda. Gosta de brincar de mímica, de pintar e é uma ótima companhia para ir ao teatro e ao cinema.

Piadista

Vive fazendo todo mundo dar risada. Mesmo se a situação é difícil, encontra um jeito de descontrair contando uma piada. Só pode se tornar meio chato quando resolve pegar no pé de alguém. Aí o jeito é responder com uma piada, afinal ele tem senso de humor de sobra.



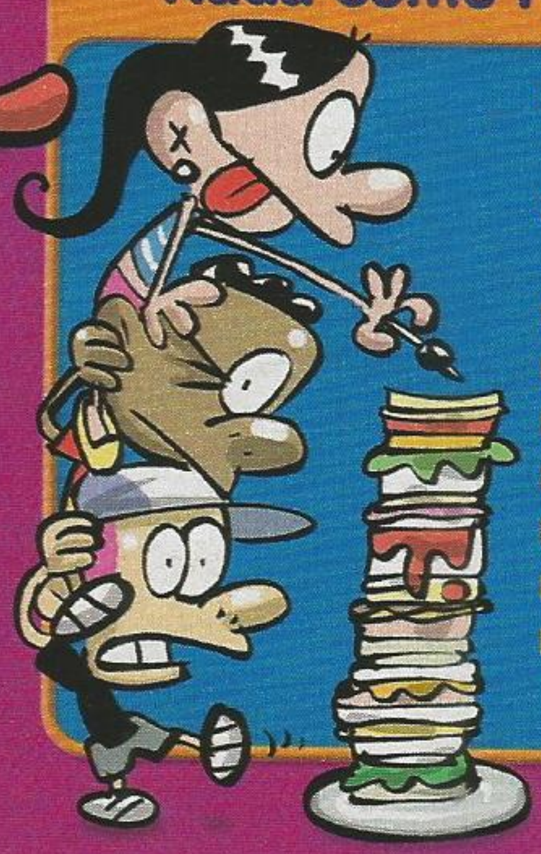
Esportista

Campeão em quase todos os jogos, está sempre entre os primeiros escolhidos para o time de futebol ou qualquer outro esporte. Se você não é craque em esportes e quer melhorar, peça uma ajuda para ele.

Distraído

Às vezes ele parece estar no mundo da lua. Possivelmente vai se esquecer do dia do seu aniversário, então é bom não se magoar com isso e lembrá-lo de aparecer na festa.

Nada como reunir a turma para...



- Se divertir com jogos, jogos, jogos e mais jogos.
- Ir ao cinema ou ver um filme em casa.
- Organizar um piquenique.
- Estudar para a prova.
- Preparar (e comer) um lanche.
- Conversar no intervalo da aula.
- Limpar a escola ou uma praça.
- Praticar esportes.
- Ir ao clube, ao parque, à praia ou a qualquer outro lugar.

Novidadeiro

Quer saber qual a última música daquela banda famosa? Pergunte para ele, que vive por dentro das novidades. É sempre o primeiro a se ligar nos lançamentos eletrônicos, nas roupas da moda e nos artistas de sucesso.

JEAN GALVÃO

ERA UMA VEZ

O sufoco d

Tatiana vestiu o pijama de ursinhos, pulou na cama e apagou a luz. Pronto. Já ia começar a sessão pavor. Toda noite acontecia. Era só apagar a luz que começava. Porque Tatiana morria de medo do escuro. Ela achava que era no escuro que ele aparecia. Sabe quem é ele, não? O bicho-papão.

Qualquer barulhinho, acendia a luz. Dava uma geral no quarto. Olhava no baú de brinquedos, na estante, no computador, na cadeira de balanço. Apagava a luz. Não olhei debaixo da cama, lembrava. Acendia a luz de novo. Espiava debaixo da cama, mas só via suas pantufas de cara de coelho. Apagava a luz.

Dessa vez foi igual. Quando acabou o apaga e acende, ficou no escuro, pensando. Vai ver que o bicho-papão não vem hoje. Para falar a verdade, ele não tinha vindo ontem, nem antes de ontem, nem antes de antes de ontem, nem nunca. Mas Tatiana achava que ele ainda podia aparecer. Tipo qualquer noite dessas.

Então, fechou os olhos bem apertados. Para quê, se já estava escuro? Muito simples. Se o bicho-papão aparece no escuro, de olhos fechados ela não via o malvado aparecer. Espertinha, hein? Mas podia não ser uma boa idéia. Desse jeito ela não via o monstro chegando pertinho para puxar o seu pé. Ai, que medo! Tatiana encolheu a perna debaixo do edredom.

Como será a cara do bicho-papão? Dizem que tem uns dentes enormes. Ai, que medo de novo! Que tem o corpo peludo. Bom, pelo menos não é melequento, pensou Tatiana. Monstro pegajoso dá um nojo! Dizem também que o bicho-papão tem um bafo horrível. Eca! Será que não escova os dentes?

o bicho-papão

Se Tatiana não ficasse pensando nessas coisas, o medo diminuía. Mas ela não conseguia parar de pensar. Já percebeu que um medinho até que é gostoso? Só não pode virar medão, desses que a gente grita e acorda a casa toda.

Foi aí que ela ouviu muito bem: *hic*! O que foi isso? Ouviu de novo: *hic*, *hic*, *hic*! Ai, meu Deus, que medo! Acendo a luz ou não? Acendo, claro.

Tatiana deu de cara com o bicho-papão. Já ia dar um grito daqueles, mas o monstro estava com um ar tão desconsolado que em vez de medo ela sentiu pena. Ele se sentou aos pés da cama e foi logo dizendo que não parava de soluçar há dias e que isso era o fim para um bicho-papão. Como ele poderia assustar as crianças desse jeito?

– Já tentou miolo de pão? – perguntou Tatiana.

– Já – ele respondeu, tapando a boca com a pata para segurar mais um soluço.

– Água gelada?

– Já.

– Prendeu a respiração?

– Já.

Ficaram os dois ali pensando numa solução, até que Tatiana lembrou:

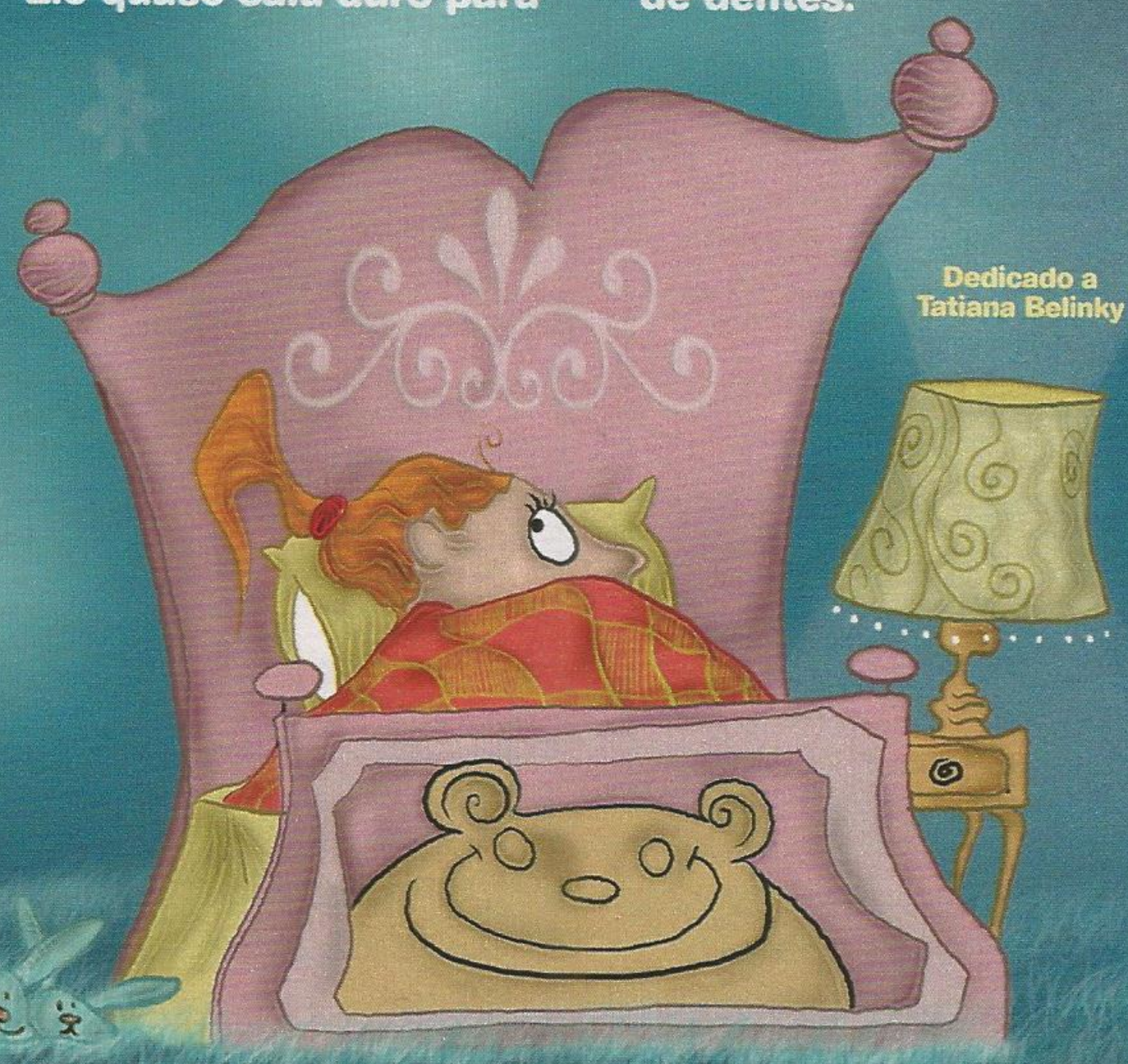
– Já sei! Você precisa levar um susto!

O bicho-papão disse que só sabia assustar, mas que nunca tinha levado um susto na vida. Ah, é? Pois você vai ver só, pensou Tatiana. Distraiu o monstro mostrando as fotos de suas férias, leu um trecho do seu diário, brincaram de adivinhas e, quando ele estava bem distraído, fez assim: bu! Ele quase caiu duro para trás. O soluço passou. Tatiana e o bicho-papão deram pulos de alegria.

Só que, nessa altura, os dois já tinham ficado amigos. Parecia que se conheciam há um milhão de anos. Tatiana convidou o bicho-papão para morar no seu quarto.

– Se você ficar no meio dos meus brinquedos, ninguém vai notar – disse ela. – Vão pensar que você é um bicho de pelúcia gigante.

Convencer o papão foi fácil. Ele aceitou o convite na hora. Difícil foi convencer sua mãe de que ela precisava de mais uma escova de dentes.



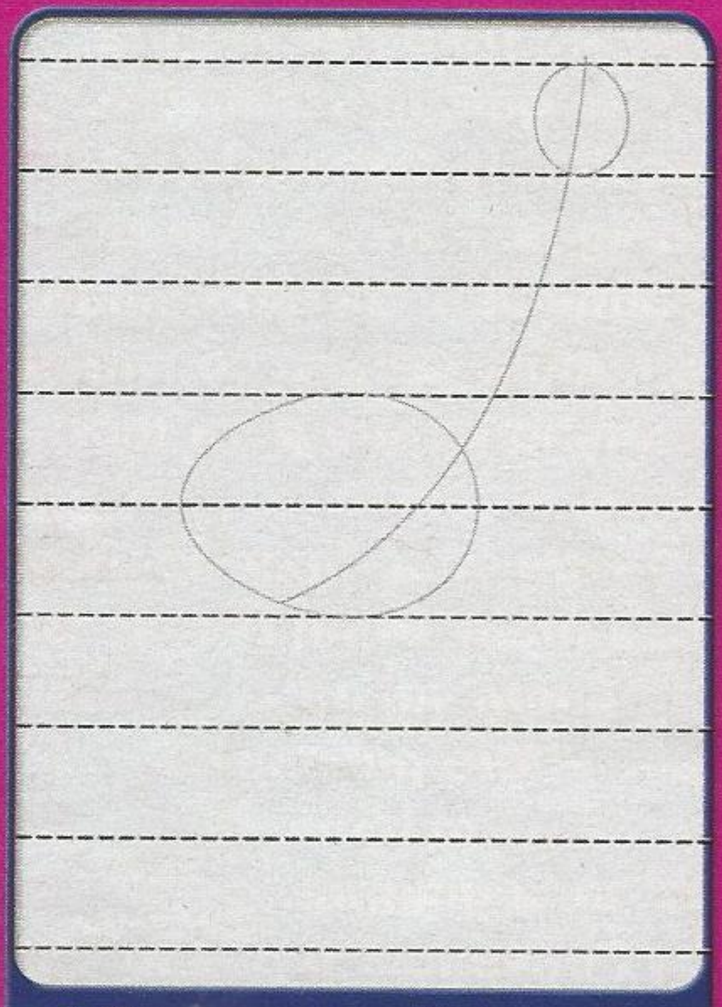
Dedicado a Tatiana Belinky

Texto
CLÁUDIO FRAGATA
Ilustração
VICENTE MENDONÇA

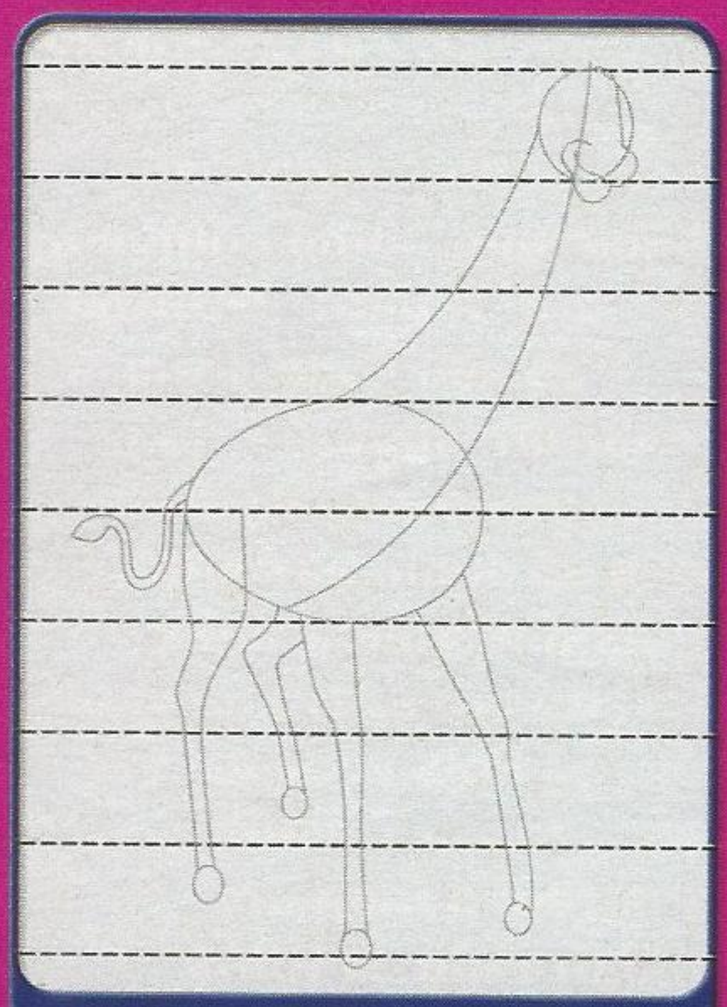
ROCK ANIMAL

Confira o passo-a-passo e veja como é fácil desenhar a Girafa de Sugilita.

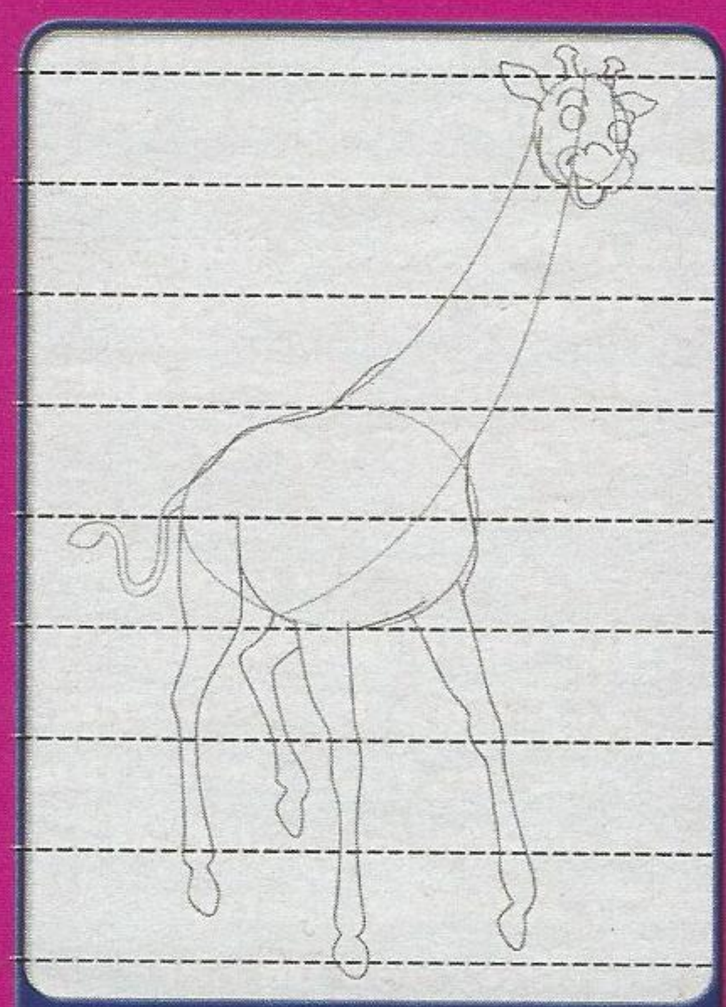
FAÇA SUA GIRAFA



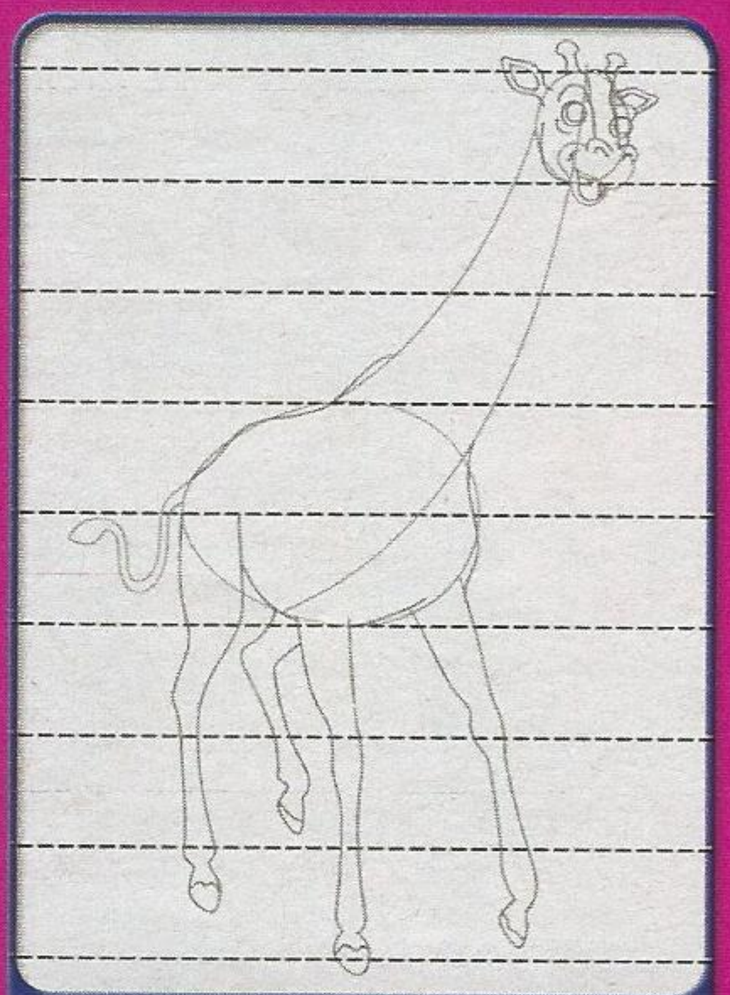
1 Trace as nove linhas pontilhadas, uma oval no alto e outra no centro. Faça a linha curva.



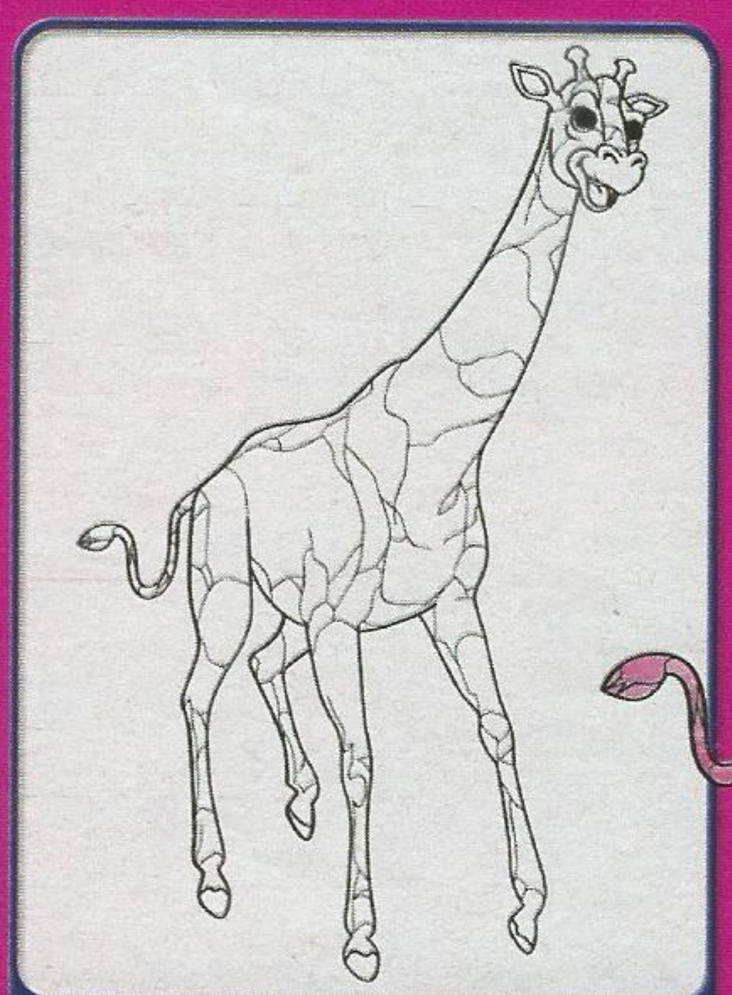
2 Na oval menor, faça o contorno do focinho. Desenhe o pescoço, as pernas e a cauda.



3 Faça os olhos, a boca, as orelhas e as antenas. Preste atenção no tamanho das partes.

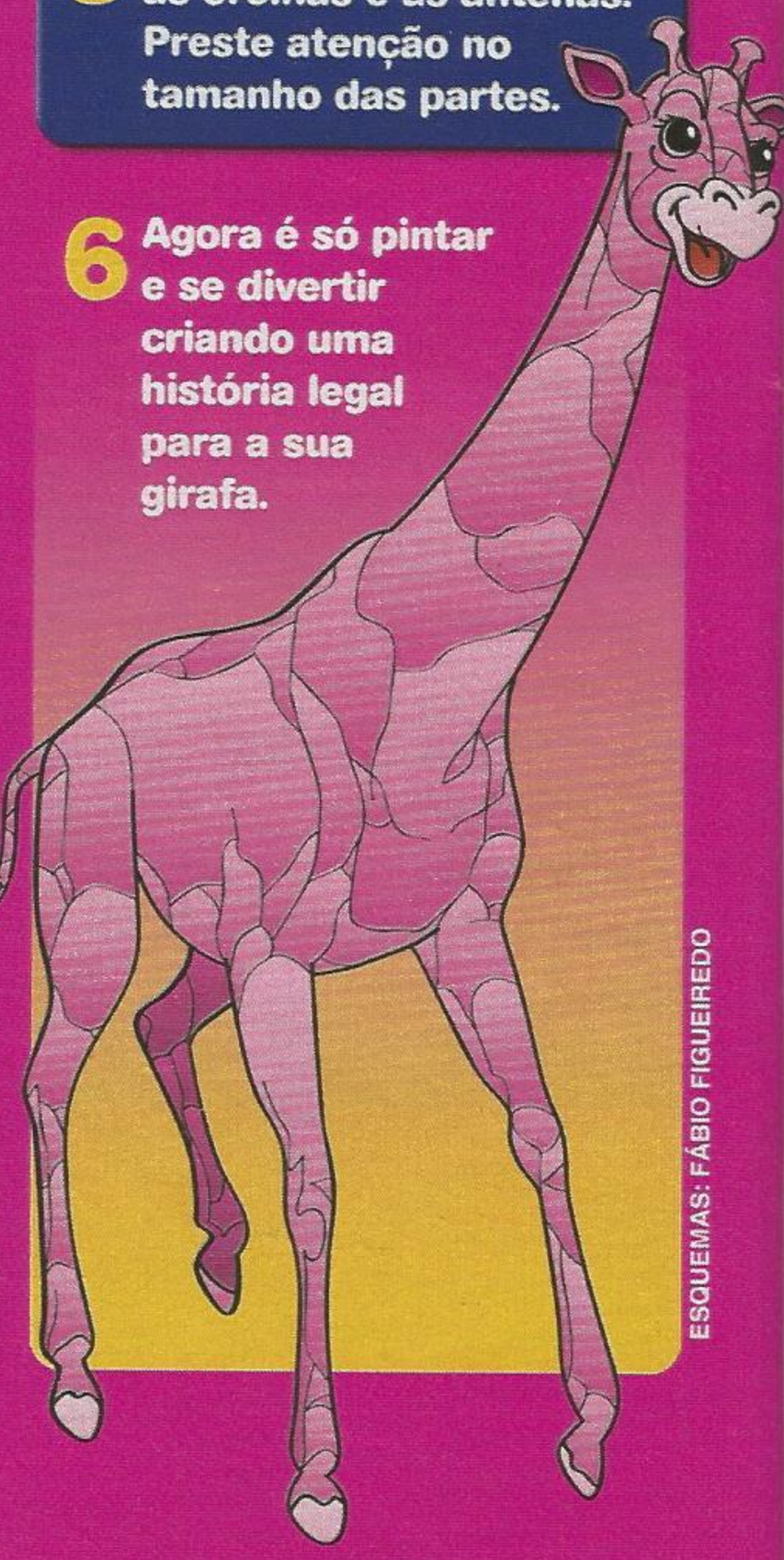


4 Trace os detalhes das patas e da cabeça, acertando a expressão. Reforce o contorno.



5 Trace o contorno com canetinha e apague os traços de lápis. Faça as marcas de pedra.

6 Agora é só pintar e se divertir criando uma história legal para a sua girafa.



ESQUEMAS: FÁBIO FIGUEIREDO

PASSATEMPO

LABIRINTO

Ajude o cavaleiro a descobrir a árvore que está prendendo a princesa.

Resposta na página 42.

SANDER

BICHOS

FERA PELUDA

Conheça o *wolverine*, um bicho selvagem e arisco que não tem medo do frio.

Não se deixe enganar por essa cara de urso fofinho. O *wolverine* é feroz e bem forte, com garras e dentes afiados. Ele vive em regiões geladas da Escandinávia, da Rússia, dos Estados Unidos e do Canadá.

Aquecido por seu pêlo grosso, costuma sair à noite para procurar alimento. Ele não enxerga nem ouve muito bem, mas é um grande caçador que se guia pelo olfato.

O *wolverine* é ágil para capturar pássaros, roedores e peixes. Também come restos de animais que encontra no caminho. Aliás, ele gosta tanto de comer carniça que, às vezes, enterra a caça e volta após alguns dias para buscá-la. Apesar da aparência, ele não é parente dos ursos, e sim primo do cangambá, da irara, da marta e do furão.

Cheio de histórias

Existem várias lendas sobre *wolverines*, que são considerados animais misteriosos por muitos povos. Uma delas diz que quem dorme com uma manta feita com a pele desse bicho é amaldiçoado.

Para alguns caçadores dá azar perseguir esse animal, pois ele seria capaz de segui-los pelas sombras das florestas e invadir suas casas.

Já nas histórias de alguns povos indígenas dos Estados Unidos, o *wolverine* aparece como um bicho esperto e cheio de truques.

CONSULTORIA: ELEONORE SETZ (professora do Departamento de Zoologia da Unicamp).

FOTOS: CORBIS/ STOCKPHOTOS

Vida solitária

Habilidoso, o *wolverine* nada bem e usa as garras poderosas para subir rapidamente em árvores para caçar e observar seu território do alto.

Esses animais cavam tocas na neve, se abrigam em cavernas ou dormem em ninhos de folhas e grama. Vivem solitários e as fêmeas e os machos só se reúnem na época do acasalamento.

Em geral, a cada dois anos as fêmeas têm filhotes. As ninhadas variam de dois a quatro bebês, que nascem com o corpo coberto de pêlo branco. Eles mamam por cerca de dez semanas e, nesse período, as mães mudam de toca várias vezes para despistar lobos e outros predadores. Depois de dois anos, os filhotes já sabem se cuidar e caçar e passam a viver sozinhos.

A FICHA DO BICHO

Tamanho ▸ **até 1 metro de comprimento.**
Tamanho da cauda ▸ **até 26 centímetros.**
Peso ▸ **até 32 quilos.**
Onde vive ▸ **na Escandinávia, na Rússia, nos Estados Unidos e no Canadá.**

Um herói selvagem

Wolverine é também o nome de um herói da turma dos X-Men. Para criar o visual do personagem dos quadrinhos, o desenhista John Romita se inspirou no animal. Adivinhe por que o herói é peludo, tem o olfato aguçado e incríveis unhas afiadas!

DIVULGAÇÃO

PASSATEMPO

Você se atreve a entrar neste castelo e procurar as figuras em destaque?

Cadê?

Resposta na página 42.

SANDER

VEM AÍ UM
VOCÊ TEM

ROCK ANIMAL

FASE 2

18 DE SETEMBRO

TRILHA DO TESOURO

NOVO DESAFIO. CORAGEM?

WG PROPAGANDA

Patrocínio:

SUCRILHOS Kellogg's

RECREIO

Toda quinta, nas bancas.

FAZENDO ARTE

VOADOR

Na época em que os dinos andavam pela Terra, surgiram vários répteis voadores, que eram chamados de pterossauros. Veja só como montar um desses gigantes: o pteranodonte.

Você vai precisar de:

- **papel cartão**
- 1 rolo de **papel higiênico**
- **fita adesiva**
- 1 **garrafa de 600 ml** de refrigerante
- 3 **canudinhos** com sanfona
- **jornal**
- **tinta colorida**

1 Copie o molde da crista no papel cartão e recorte.

2 Feche uma das pontas do rolo de papel com fita adesiva.

3 Cole a crista no rolo de papel.

4 Prenda o rolo no gargalo da garrafa com fita adesiva como mostra a figura.

5 Copie duas vezes o molde das asas no cartão e recorte. Dobre na linha pontilhada. Prenda nas laterais da garrafa com fita adesiva.

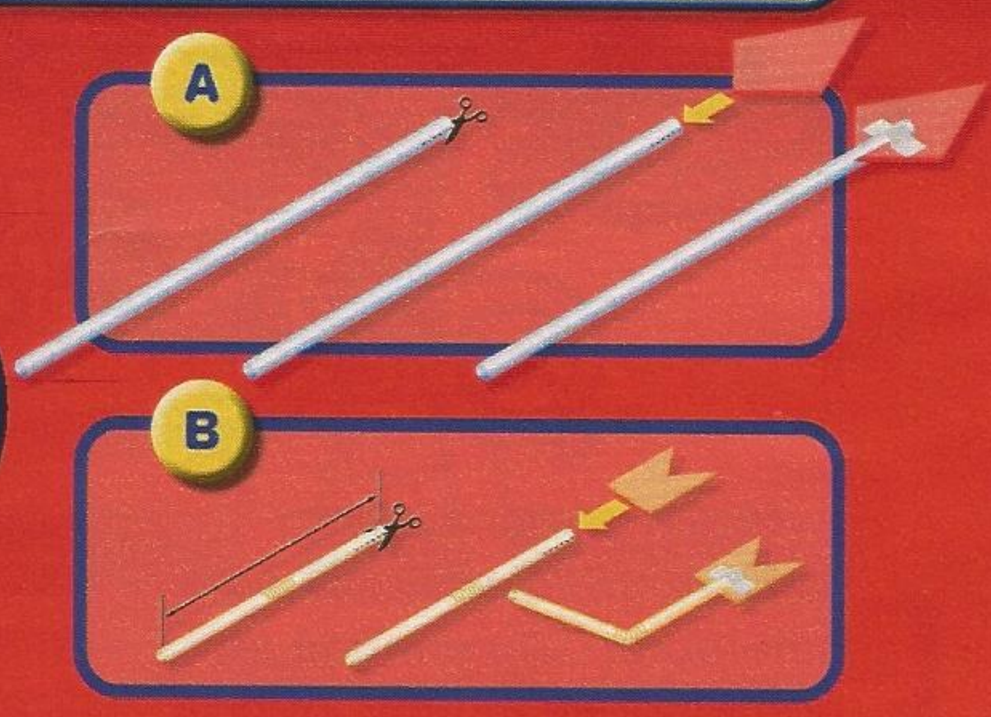
PRÉ-HISTÓRICO

PRODUÇÃO: MARCUS FABIANO LOPES
ESQUEMAS: ADRIANO PIDONE
FOTO: LEO FELTRAN

VOCÊ SABIA QUE...

- O pteranodonte habitava a América do Norte e o Japão no período Cretáceo, há 120 milhões de anos?
- As asas desse bicho mediam até 8 metros de ponta a ponta?
- Ele não tinha dentes e foi um dos primeiros animais a se alimentar de peixes?
- As asas dele eram cobertas de pele? Embora capaz de voar, esse bicho não tinha penas e não foi ancestral das aves.

Para fazer a pele misture um pouco de água em um pote de cola. Rasgue pedaços de jornal, passe cola e vá grudando as tiras sobre todo o esqueleto do pteranodonte. Faça várias camadas até cobrir todo o bicho. Deixe secar bem e depois pinte.



6 Desenhe no cartão quatro garras e recorte. Prenda duas nas asas perto das dobras.

7 Copie o molde da ponta da cauda e recorte. Corte a parte da sanfona de um canudo, faça um corte em uma das pontas e encaixe ali a ponta da cauda (A). Fixe com fita adesiva. Prenda a cauda no fundo da garrafa.

8 Corte dois pedaços de canudinho seguindo as medidas (B). Faça um corte em uma das pontas dos dois e encaixe as outras duas garras. Prenda com fita adesiva.

9 Dobre os canudinhos na parte da sanfona e prenda-os nas laterais da garrafa, atrás de cada uma das asas, com fita adesiva.

DIA DE FESTA

Saiba mais sobre a história da Independência do Brasil.

JEAN GALVÃO

Nesta semana há um feriado importante: dia 7 de setembro, data em que se comemora a Independência do Brasil. É como se fosse o aniversário do país, pois marca o momento em que ele deixou de fazer parte do Reino Unido de Portugal e passou a pertencer somente aos brasileiros.

Antes disso, o rei de Portugal deixou seu filho, o príncipe dom Pedro, cuidando das coisas por aqui. Depois de um tempo, o rei queria que o príncipe voltasse a Portugal, mas ele resolveu ficar e continuar a governar o país, atendendo a um pedido de muitos brasileiros.

No dia 7 de setembro de 1822, quando dom Pedro estava viajando de Santos para São Paulo, ele recebeu uma carta de seu pai dizendo que tinha mesmo de voltar a Portugal. Junto vieram cartas de sua esposa, Leopoldina, e de seu conselheiro José Bonifácio pedindo que ele tomasse uma decisão favorável ao Brasil. Decidido a ficar, o príncipe declarou o Brasil independente das ordens e do controle dos portugueses e tornou-se o nosso primeiro imperador com o nome de dom Pedro I.

No dia-a-dia do povo brasileiro, pouca coisa mudou. Mas aos poucos começaram a acontecer transformações no país, que passou a construir sua própria história.

NOTÍCIAS DO PASSADO

Você já imaginou como ficamos sabendo de coisas que aconteceram há tanto tempo? Isso só é possível porque algumas pessoas escreveram e fizeram desenhos e pinturas que mostram cenas antigas. Agora, veja só estas pinturas, viaje ao passado e descubra como as pessoas viviam no Rio de Janeiro na época da Independência.

ENQUANTO ISSO NO MUNDO...

Veja o que estava acontecendo em 1822:

Os **Estados Unidos** reconheceram a independência do México, que se separou da Espanha. Dois anos depois, reconheceriam o Brasil como uma nação independente.

O **americano Clement Clark Moore** escreveu um poema em que Papai Noel é descrito pela primeira vez como um senhor de bochechas rosadas e barba branca que anda em um trenó puxado por renas.

Na **Inglaterra** foi proibida por lei a crueldade contra animais.

O **inglês Charles Babbage** criou um novo tipo de máquina de calcular que depois foi aperfeiçoada e deu origem aos primeiros computadores.

Nasceu na **França** o cientista **Louis Pasteur**, que criou a vacina contra a raiva.

O **arqueólogo J. F. Champollion** descobriu a chave para entender os hieróglifos egípcios ao decifrar inscrições em um pedaço de rocha conhecido como Pedra Roseta.

TEXTO:
ANTONIA TERRA
(professora do curso de história do UNIFIEO/OSASCO-SP)

Estes quadros do pintor Debret mostram o dia-a-dia na cidade. Acima você vê as lavadeiras lavando as roupas no rio. O quadro ao lado outro mostra um jantar de um casal de família rica, que usa roupas caras e é servido por escravos.

Cheia de escravos, comerciantes, tropeiros e soldados, a rua Direita era uma das mais agitadas do Rio de Janeiro e foi desenhada pelo alemão Johann Moritz Rugendas.

IMAGENS: REPRODUÇÃO

INDEPENDÊNCIA OU MORTE!

Um dos quadros mais famosos do Brasil chama-se Independência ou Morte. Ele foi encomendado por dom Pedro II e pintado por Pedro Américo em 1888. O artista realizou pesquisas e entrevistou pessoas para fazer o trabalho, mas a cena ficou diferente do que realmente aconteceu, para que a pintura ficasse mais bonita e mostrasse dom Pedro como herói. Veja algumas curiosidades sobre o quadro e depois faça o seu mostrando como você desenharia a cena:

Dom Pedro aparece montado em um belo cavalo para parecer imponente. No entanto, a mula era o único transporte da época que agüentava viagens difíceis.

O pintor mudou a posição do riacho do Ipiranga para que ele aparecesse na pintura.

A casa que aparece no quadro não existia, pois só foi construída em 1860.

Observe: entre as pessoas que erguem as espadas, o artista desenhou uma que levanta um guarda-chuva preto.

REPRODUÇÃO

Provavelmente não havia ninguém do povo por perto, mas no quadro há um homem que leva um carro de boi.

Poucos soldados acompanhavam dom Pedro, mas o artista achou que o acontecimento merecia a presença da guarda real e desenhou vários soldados. Ele também vestiu todo mundo com um traje especial, em vez de roupas de caminhada, simples e sujas.

JEAN GALVÃO

O QUE DIZ O TELEGRAMA, FRED?

THE MYSTERY MACHINE

VOCÊ NÃO VAI GOSTAR, SALSICHA! MINHA AVÓ VAI DAR UMA FESTA PRA GENTE AMANHÃ!

E QUAL O PROBLEMA?

BOM, É QUE...

...VOCÊ VAI TER DE TIRAR A BARBA!

HEIN?

SCOOBY-DOO™ em PELAS BARBAS DO SALSICHA!

CHRIS DUFFY ▸ texto
TIM HARKINS ▸ arte
PATRICIA MULVIHILL ▸ cores
MARCELO ALENCAR ▸ tradução e adaptação

SCOOBY-DOO AND ALL RELATED CHARACTERS AND ELEMENTS ARE TRADEMARKS OF AND © 2003 HANNA-BARBERA.
WB SHIELD: ™ & © WARNER BROS. (S02)

DEPOIS...

O FRED ME EMPRESTOU O BARBEADOR! ADEUS, CAVANHAQUE AMADO!

VAI LOGO!

OOOOPS!

CATAPOF!

?!?

EI!

O QUE FOI ISSO?

BATEMOS EM ALGUMA COISA!

VÃO EMBORA, INTRUSOS!

CORREÇÃO: ALGUMA COISA BATEU NA GENTE!

E QUER BATER DE NOVO!

COM LICENÇA, SEU MONSTRO! MEU AMIGO E EU QUEREMOS...

GRRROONF!

CHOMP!

CORRE, SCOOBY!

CERTO!

RRRR! RRR! RRRR!

?!?

LIGA

HA?

BZZZZZZZ

ZZZAP!

ISSO NÃO VAI LIVRAR SEU CAVANHAQUE, SALSICHA!

A VOVÓ FOI BEM CLARA!

E ASSIM...

O FANTASMA DOS DENTES DE AÇO ASSOMBRAVA A REGIÃO HÁ MESES...

...MAS AGORA SABEMOS QUE ERA O JECA SILVA TENTANDO EXPULSAR OS DONOS DE TERRAS! ELE DESCOBRIU PETRÓLEO AQUI!

EU TERIA CONSEGUIDO SE NÃO FOSSEM ESSES GAROTOS INTROMETIDOS!

LOGO...

SERÁ QUE O DEPILADOR ELÉTRICO DA VELMA RESOLVE MEU PROBLEMA, SCOOBY?

MANDA VER!

CRIINCH! BUMP!

IAU! PARAMOS OUTRA VEZ?

TENHO ATÉ MEDO DE PERGUNTAR...

SSSAIAM DESSSTE LUGAR, HUMANOSSS!

LÁ VAMOS NÓS!

ENTÃO...

...ELE QUERIA ESPANTAR AS PESSOAS PRA COMPRAR VÁRIAS FAZENDAS A PREÇO DE BANANA!

E SÓ NÃO CONSEGUI POR CULPA DESSES METIDOS!

NÃO MUITO MAIS TARDE...

BBUUMMP!

ESSA NÃO!

EM SEGUIDA...

...ELE NÃO VAI MAIS ASSUSTAR NINGUÉM!

ESSES ABELHUDOS ESTRAGARAM MEUS PLANOS!

POLÍCIA

E POR AÍ VAI...

DE NOVO!

THE MYSTERY MACHINE

CRUUUNCH!

...E VAI...

...ELE MANTINHA OS CURIOSOS LONGE DE SEU ESCONDERIJO!

E VOCÊS ESTRAGARAM TUDO!

...E VAI...

VOCÊ VAI OU NÃO CORTAR A BARBA, SALSICHA?

PERGUNTA ISSO PROS MONSTROS!

BIP! AUTOMATRON VAI DESTRUIR VOCÊS! BIP!

OH-OH!

...ELE NÃO QUERIA QUE NINGUÉM VISSE AS JÓIAS ROUBADAS!

E O TRUQUE FUNCIONOU... ATÉ ELES CHEGAREM!

POLÍCIA

POLÍCIA

PROVA

BAH!

VOCÊS ME PAGAM!

DROGA!

COMA NO JOCA

EU IA CONSEGUIR!

GRUNF!

...ESSES PESTES...

...CHATOS!

TERIA DADO CERTO...

MEU PLANO ERA PERFEITO!

INTROMETIDOS!

COMO VOCÊS DESCOBRIRAM?

EU IA FICAR RICO!

POLÍCIA

VOCÊS AINDA VÃO VER...

METIDOS!

ENTENDEU POR QUE NUNCA ME BARBEIO, SCOOBY? NÃO DÁ TEMPO...

SCRITCH SCRITCH SCRITCH

FINALMENTE...

CRIIIIINCH!

URGH! SERÁ QUE VAMOS ENFRENTAR MAIS MONSTROS?

QUE NADA! CHEGAMOS À CASA DA VOVÓ!

XII!

EU TENTEI FAZER A BARBA, FRED!

MAS TUDO CONSPIROU CONTRA MIM!

SEI...

OI, FRED! OLÁ, PESSOAL!

É ELA! ME ESCONDE, AMIGÃO!

OI!

EI! O QUE TEMOS AQUI, MEU JOVEM?

EU ADORO ESSE CAVANHAQUE DO SALSICHA!

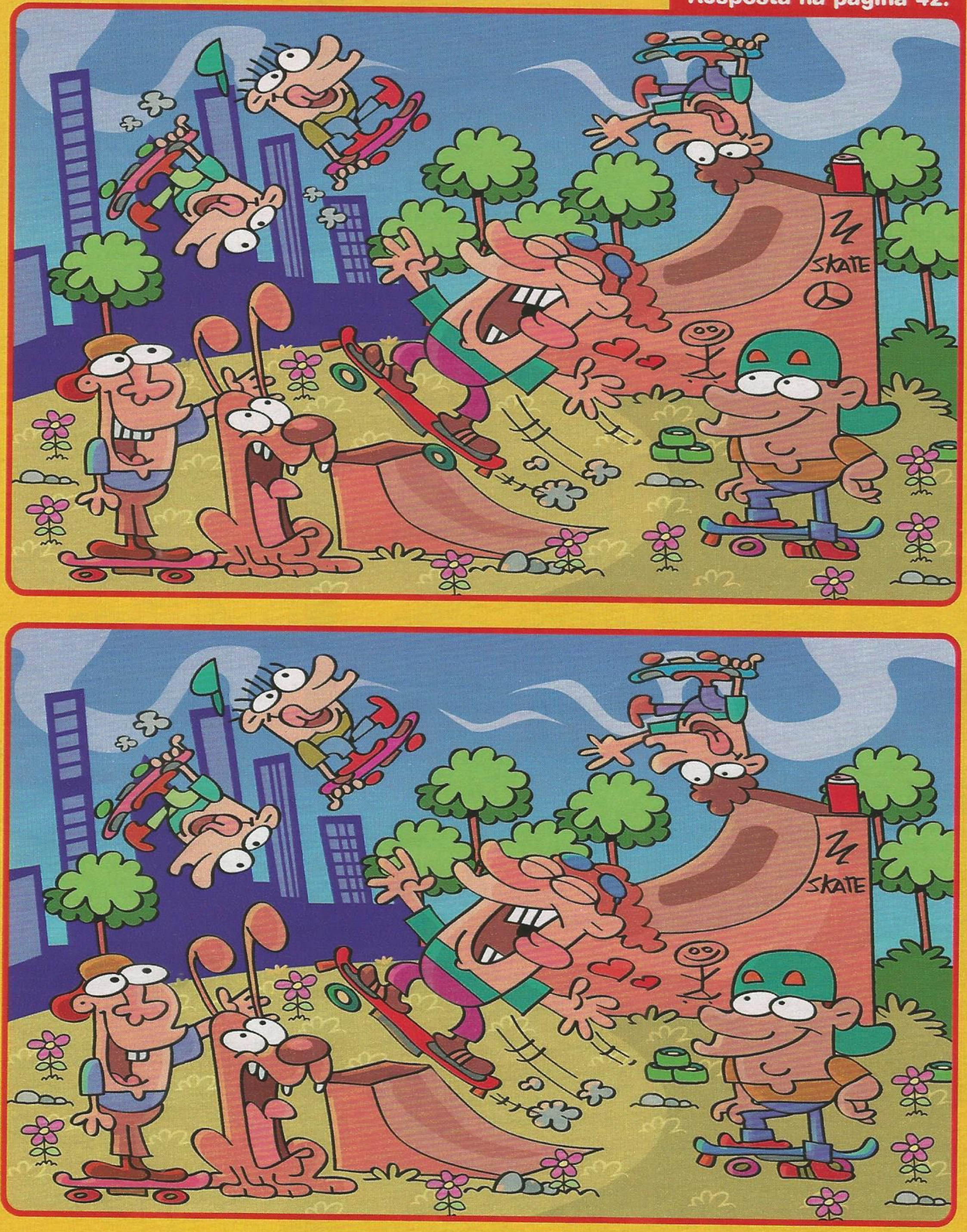
PENA QUE NO SEU QUEIXO NÃO NASCE NADA, FRED!

FIM

PASSATEMPO

JOGO DOS SETE ERROS

Resposta na página 42.



CESAR CAVELAGNA

Participe mandando a sua piada para:

Revista RECREIO
Seção Piadinhas
Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar • São Paulo - SP
CEP 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato com a gente:

Atendimento ao leitor
Tel.: (11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h
e das 14 h às 16 h)
Fax: (11) 3037-4468
E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br

Na internet
Site
www.recreionline.com.br
E-mail
recreionline@abril.com.br

Faça sua assinatura e não perca nenhuma edição da RECREIO

48ET
Ligue para:
Grande São Paulo
3347-2121

Demais localidades
0800-701-2828

Piadinhas

Quem anda sempre aos pares no carrossel?
As letras R e S.
Rodrigo Mendes Silva
Por e-mail

Como você descobre onde é a cabeça da minhoca?
Fazendo cócegas. O lado que rir é a cabeça.
Letícia E. de Almeida, 8 anos
Curitiba – PR

Qual é a semelhança entre a escala musical e um artista famoso?
É que a escala musical tem fá e o artista tem fã.
Ana Catarina, 10 anos
São Paulo – SP

Um homem pergunta ao motorista de táxi:
— Quanto o senhor cobra para ir até o aeroporto?
— Cem reais!
— E as malas?
— Não cobro nada.
— Ah! Então pode levar as malas que eu vou de ônibus.
Renata Gayesky, 10 anos
Porto Alegre – RS

Dizem que sou rei, mas não tenho reino. Dizem que sou loiro, mas não tenho cabelos. Dizem que ando, mas não me movo. Quem sou?
O Sol.
Thiago Lira Agostinho
João Pessoa – PB

O que é uma fofoca?
É uma foca que gagueja.
Jade Soares
Caucaia – CE

Qual é o cavalo que adora tomar banho?
O cavalo-marinho.
William Ricardo Guedes
Caratinga – MG

EDITORA Abril

Fundador: VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)
Editor: Roberto Civita
Conselho Editorial: Roberto Civita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa (Vice-Presidente), Jose Roberto Guzzo, Maurizio Mauro

Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Diretor Secretário Editorial: Laurentino Gomes
Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright
Diretora de Publicidade Corporativa: Thais Chede Soares B. Barreto

RECREIO

Diretor de Unidade de Negócio: Mauro Calliari

Diretora de Redação: Gisleine Carvalho
Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla
Editora Especial: Mônica Pina
Editores: Cláudio Fragata e Daniela Almeida
Repórteres: Luciana Zenti e Mariana Weber
Editora de Arte: Priscila Afonso
Designers: Alice Fares Ferreira e Marcio Caparica
Preparadores Digitais: Dinei Balleiro e Emerson Cestaroli
Atendimento ao Leitor: Karin Bernardo
Coordenadora Administrativa: Cristiane Pereira
Consultoras Pedagógicas: Lídia Izecson de Carvalho e Marta Wolak Grosbaun
Colaboraram nesta edição: Andrea Naliato (designer) e Eduardo Perácio (revisão)

www.recreionline.com.br

APOIO EDITORIAL Diretora de Projetos: Ruth de Aquino **Diretor de Arte:** Carlos Grassetti **Diretor de Redação do Portal Abril:** Wagner Barreira **Depto. de Documentação:** Susana Camargo **Abril Press:** Rosi Pereira

PUBLICIDADE Diretor de Publicidade: Eduardo Leite **Gerente de Publicidade:** Renato Resston **Executivo de Contas:** Fábio Santos, Vlamir Aderaldo **Diretor de Publicidade Regional:** Jacques Baisi Ricardo **Representante:** Rogério Ponce de Leon (RJ) **Coordenadora:** Juliana de Moura **NÚCLEO ABRIL DE PUBLICIDADE Diretor:** Pedro Codognotto **Gerentes de Vendas:** Claudia Prado, Fernando Sabadin **MARKETING DE CIRCULAÇÃO Diretor de Marketing:** Rodrigo Velloso **Gerente de Produto:** Priscila Pezato **Consultora de Negócios:** Mônica Viotto **MARKETING PUBLICITÁRIO Gerente de Marketing Publicitário:** Elaine Komatsu **Assistente de Marketing Publicitário:** Renata Marques **Coordenador de Projetos:** Renato Cagno **ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor:** Ana Dávolos **Diretor de Vendas:** Fernando Costa

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel.: (11) 3037-2000, fax: (11) 3037-5396 **Publicidade:** (11) 3037-5000, Central-SP (11) 3037-6564 **Classificados:** 0800-132066, Grande São Paulo 3037-2700 www.publiabril.com.br **Escritórios e Representantes de Publicidade no Brasil: Belo Horizonte-MG** – R. Fernandes Tourinho, 147 - Sala 303, Bairro Savassi, CEP 30112-000, tel.: (31) 3282-0630, fax: (31) 3282-8003 **Blumenau-SC** – R. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, M. Marchi Representações Ltda., tel.: (47) 329-3820, fax: (47) 329-6191 **Brasília-DF** – SCN - Q.1 Blc. Edifício Brasília Trade Center, 14º A, sala 1408, CEP 70710-902, tels.: (61) 315-7554/55/56/57, fax: (61) 315-7558 **Campinas-SP** – R. Conceição, 233 - 26º andar - cj. 2613/2614, CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações Ltda., telefax: (19) 3233-7175 **Cuiabá-MT** – R. Diamantino, 13, quadra 73, Morada da Serra, CEP 78055-530, Fênix Propaganda Ltda., telefax: (65) 3027-2772 **Curitiba-PR** – Av. Cândido de Abreu, 651, 12º andar, Centro Cívico, CEP 80530-000, tel.: (41) 352-2426, fax: (41) 252-7110 **Florianópolis-SC** – R. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl. 301, CEP 88062-060, Comercial Via Lagoa, Lagoa da Conceição, tel.: (48) 232-1617, fax: (48) 232-1782 **Fortaleza-CE** – Av. Desembargador Moreira, 2020, sls. 604/605, Aldeota, CEP 60170-002, Midiasolution Representações e Negócios em Meios de Comunicação, telefax: (85) 264-3939 **Goiânia-GO** – R. 10, nº 250, Loja 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle West Representações Ltda., tels.: (62)215-3274/3309, telefax: (62) 215-5158 **Joinville-SC** – R. Dona Francisca, 260, Conj. 1408, Centro, CEP 89201-250, Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax: (47) 433-2725 **Manaus-AM** Av. Joaquim Nabuco, 2074, loja 2, Centro, CEP 69020-070, Paper Comunicações, telefax: (92) 233-1892/231-1938 **Porto Alegre-RS** – Av. Carlos Gomes, 1155, sl. 702, Petrópolis, CEP 90480-004, tel.: (51) 3388-4166, fax: (51) 3332-2477 **Recife-PE** – R. Ernesto de Paula Santos, 187, sl. 1201, Boa Viagem, CEP 51021-330, MultiRevistas Publicidade Ltda., telefax: (81) 3327-1597 **Ribeirão Preto-SP** – R. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Intermídia Repres. e Publ. S/C Ltda., tel.: (16) 635-9630, telefax: (16) 635-9233 **Rio de Janeiro-RJ** – Praia de Botafogo, 501, 1º andar, Botafogo, Centro Empresarial Mourisco, CEP 22250-040, telefax: (21) 2513-2348 **Salvador-BA** – Av.Tancredo Neves, 805, sl. 402, Ed.Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consultoria Public. e Representação Ltda., telefax: (71) 341-4992/4996/1765 **Vitória-ES** – Av. Rio Branco, 304, 2º andar, loja 42, Santa Lúcia, CEP 29055-916, DU'Arte Propaganda e Marketing Ltda., telefax: (27) 3325-3329.

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL Veja: Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais **Negócios:** Exame, Você S/A **Jovem:** Almanaque Abril, Cartoon, Disney, Guia do Estudante, Heróis, Heróis da TV, Pica-Pau, Recreio, Simpsons, Spawn, Witch, Capricho, Playboy **Estilo:** Claudia, Elle, Estilo de Vida, Nova, Nova Beleza, Vip **Turismo e Tecnologia:** Guias 4 Rodas, Info, Mundo Estranho, National Geographic, Placar, Quatro Rodas, Superinteressante, Viagem & Turismo **Casa e Família:** Arquitetura & Construção, Boa Forma, Bons Fluidos, Casa Claudia, Claudia Cozinha, Saúde **Alto Consumo:** Ana Maria, Contigo, Manequim, Manequim Noiva, Minha Novela, Ti Ti Ti, Viva Mais! **Fundação Victor Civita:** Nova Escola

RECREIO (ISSN 1517-7467), ano 4, nº 182, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A. **Assinatura:** Sua satisfação é a sua garantia. Você pode interromper a assinatura a qualquer momento, sem sofrer nenhum ônus. Mediante sua solicitação você terá direito à devolução do valor correspondente aos exemplares a receber, devidamente corrigido de acordo com o índice oficial aplicável. **Edições anteriores:** Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca. Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **RECREIO** não admite publicidade redacional.

Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112, Demais localidades: 0800-704-2112.
www.abrilsac.com
Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121, Demais localidades: 0800-701-2828

Av. Nações Unidas, 7221 - 6º andar, CEP 05425-902 - Pinheiros - São Paulo - SP

IVC | FIPP | ANER www.aner.org.br

Abril

Presidente do Conselho de Administração: Roberto Civita

Presidente Executivo: Maurizio Mauro

Vice-Presidentes: Deborah Wright, Emílio Carazzai, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini

www.abril.com.br

PASSATEMPO

FIQUE DE OLHO

Descubra os itens que se relacionam com cada personagem.

Resposta na página 42.

BIRY

CORREIO @

ESCREVA PARA A GENTE:

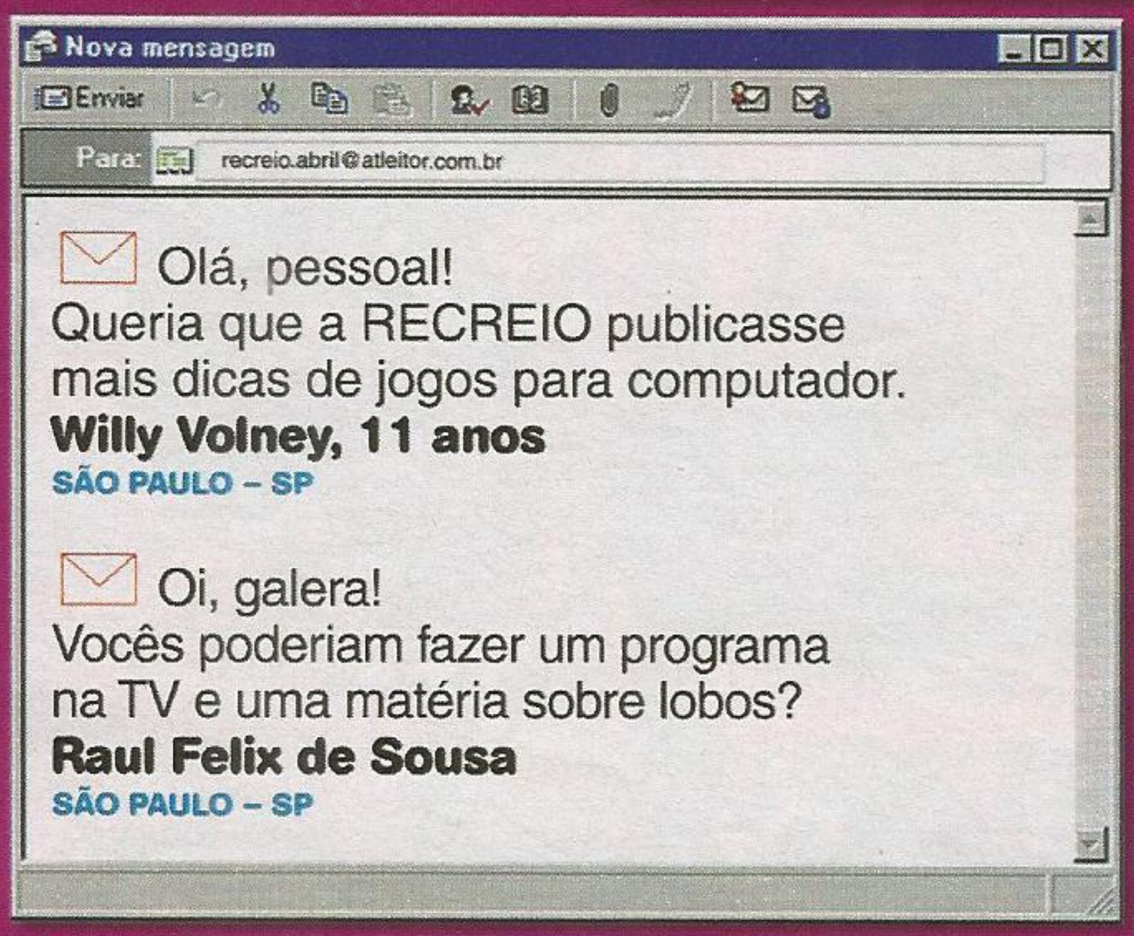
Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221
• 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

Gostaria que o site da revista tivesse mais fundos de tela, jogos e outras opções de testes. A revista poderia ter uma matéria sobre a boneca Barbie.

AMANDA L. DE OLIVEIRA
PORTO ALEGRE – RS

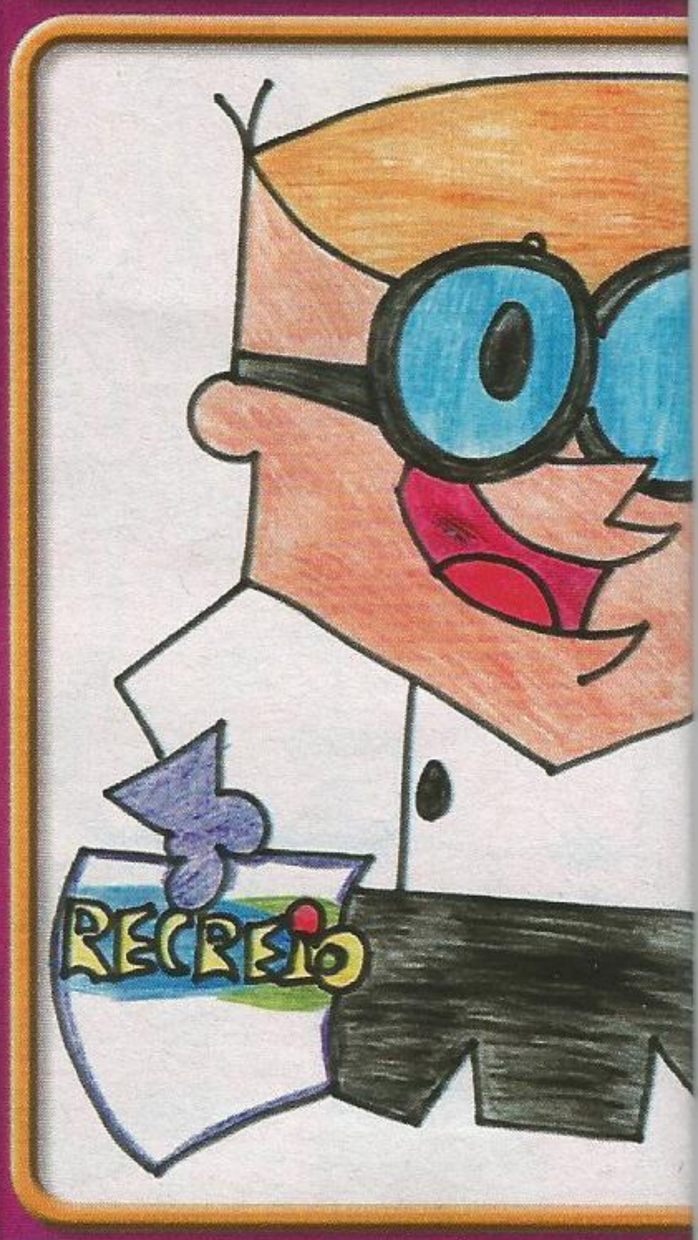
Estes são os primos Willian, de 11 anos, e Maileen, de 6 anos.
FLORIANÓPOLIS – SC



A Catarina Dolven faz todos os passatempos da RECREIO.
SÃO PAULO – SP

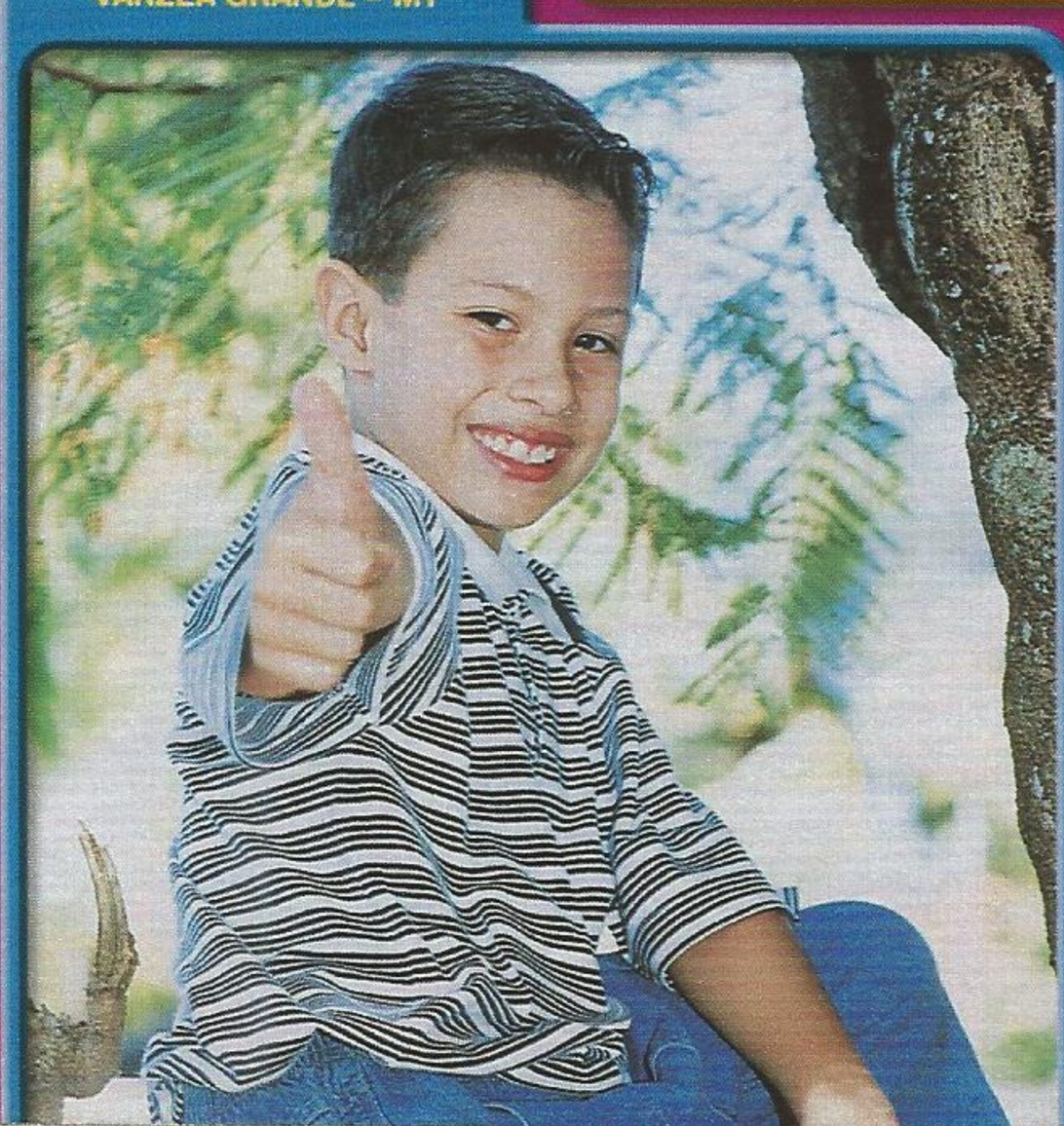
Por favor, publiquem quadrinhos do Bob Esponja!

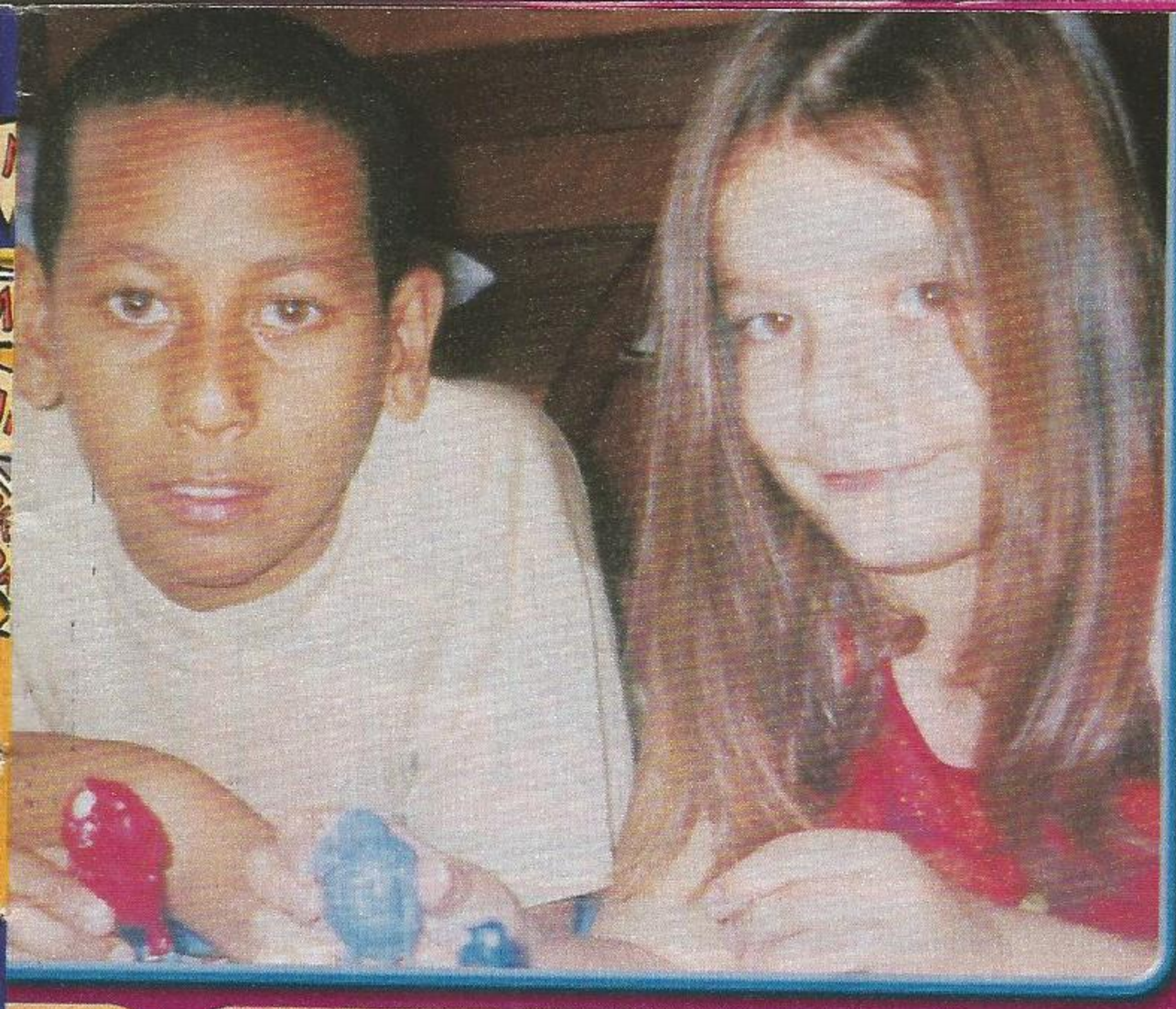
ROBERTA CONCEIÇÃO
SÃO PAULO – SP



O Sérgio Júnior, de 7 anos, não perde uma RECREIO.
VÁRZEA GRANDE – MT

A Maisa Nakagawa desenhou as Meninas Superpoderosas.
OSASCO – SP





Esta é fada madrinha da Eidi Lúcia de Souza.

SÃO PAULO – SP

O André Matias Carneiro fez a Dolly depois de ver o filme do Nemo.

SALVADOR – BA

Eu e minha mãe fazemos juntos o *Cadê?* e o Sete Erros.

JOÃO PEDRO FAGUNDES

JOAÍMA – MG

O Ariel Luís Belmonte, de 6 anos, gosta de praticar skate.

PORTO ALEGRE – RS

O Dexter é o personagem predileto do Vinícius V. Bufato.

SÃO PAULO – SP

O Murilo Alves Lopes, de 8 anos, fez a turma dos desenhos animados.

SÃO PAULO – SP

Animatiras

TIRINHAS!

© Editora Abril S.A.

por **Jean Galvão**

Mamãe Ganso

© 2003 United Features Synd./Interc. Press

por **Mike Peters**

Aumiau

© 2003 United Features Synd./Interc. Press

por **Patrick MacDonnel**

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Página 17

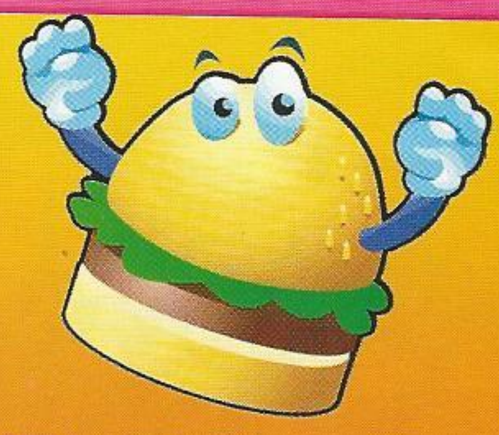
Páginas 20 e 21

Página 37

Página 39

Tem RECREIO na rede!

RECREIO ONLINE



Esta semana:

7 DE SETEMBRO
Quer saber mais sobre a Independência do Brasil? Entre em Pesquisa Escolar.

Pesquisa Escolar

A TURMA DO BAIRRO
Clique em Fique Ligado – Telinha e divirta-se com o trailer do desenho no seu computador.

HORÓSCOPO
Aproveite as dicas para curtir o mês de setembro.

PARENTES DA FERA
Conheça alguns dos primos do *wolverine*: o cangambá, a marta e o furão.

ROCKANIMAL
Imprima e pinte a equipe dos Jovens Arqueólogos.

e mais...

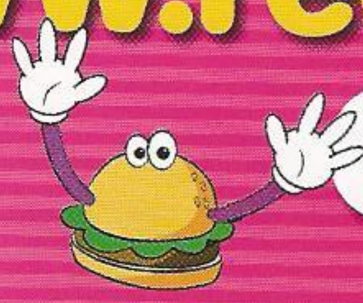
Jogos

Piadas

Conte um Conto

Testes

www.recreionline.com.br



O seu site!

No meio destes Toddynhos, dois são repetidos. Quais?

Almap BBDO

www.toddynho.com.br

Toddynho. Agora em dois novos e deliciosos sabores.

Toddynho Brigadeiro e Napolitano